PC PLAYER MIT 2 CDs

PC PLAYER

Computerspiele 12/99
www.pcplayer.de

DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,-
bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-
B 90862 E

HIGHLIGHTS

DUKE NUKEM FOREVER
Exklusives Preview



Tomb Raider 4

Lara, die Vierte, gibt sich die Ehre



BATTLE ZONE 2



BONUS: DAS MAGAZIN IM MAGAZIN

32 Seiten vollgepackt mit Komplettlösungen, Tipps und Tricks, etwa zu Age of Empires 2, Siedler 3 (Amazonen), Legacy of Kain: Soul Reaver, Amerzone, Civ 2: Test of Time

Hurra, wir leben noch!

Unser neues Layout polarisiert, keine Frage. Man kann es lieben oder hassen – aber dass manch einer deswegen gleich sein Abo kündigen will, verwundert uns. Bislang gingen (und gehen) wir davon aus, dass Sie Ihr Heft der Artikel wegen kaufen und auch lesen – und nicht nur rasch durchblättern, um die bunten Bilder anschauen.

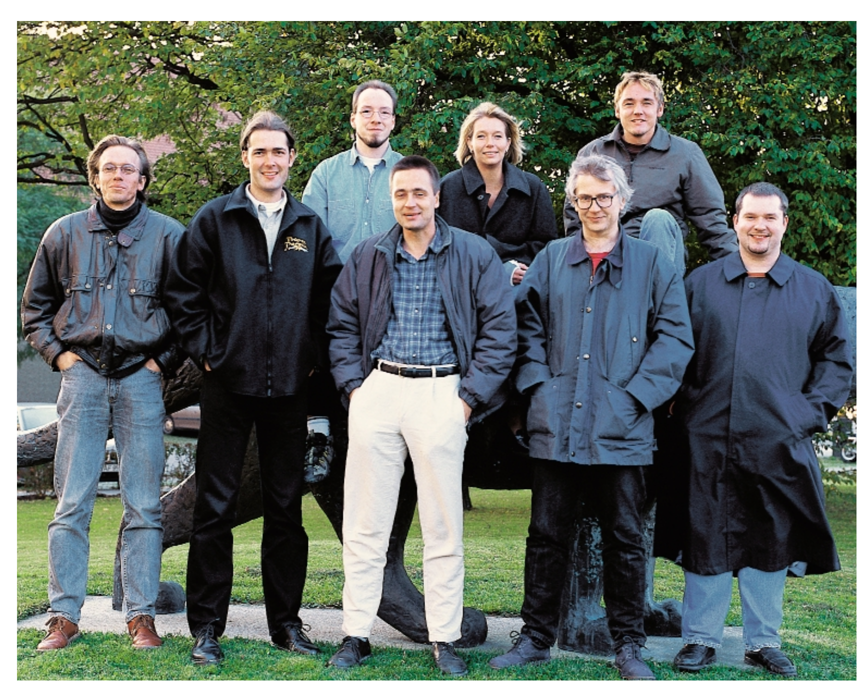
Denn noch immer schreibt die gleiche Mannschaft für Sie, noch immer testen wir kritisch und unbestechlich. Auch wenn, wie ein Leser monierte, nun die drei Gebote **No Hype, Play Hard, Aktualität ist gut – Seriosität ist besser** nicht mehr explizit im Heft stehen – wir haben uns diese Regeln verinnerlicht. Übrigens: Der **Platin-Player** geht in Rente. Ab einer 85er-Wertung gibt es Gold – 90er Wertung sind so selten, dass dafür kein separater Preis notwendig ist.

Auch trotz Oktober-Umzugswirren und -folgen geht der **Feinschliff** an Ihrer PC Player weiter. Eine etwas kleinere Schrift, Einzüge nach Zeilenwechseln und eine durch unseren neuen Textchef Manfred Schmidt gesenkte Fehlerquote sorgen für mehr Lesevergnügen – Oskar Dzierzynski kümmert sich ab sofort verstärkt um www.pcplayer.de. Winz-Bildschirmfotos gehören zum Leidwesen der Optiker-Innung der Vergangenheit an.

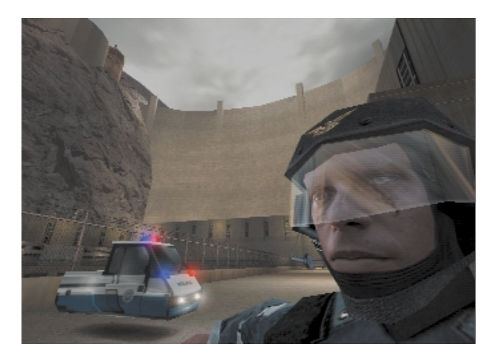
Entschuldigen möchten wir uns bei allen E-Mail-Schreibern: Dummerweise wurden zwar die Redakteurs-, nicht aber die Redaktions-Adressen wie mailbox@pcplayer.de oder cdrom@pcplayer.de ins neue Netzwerk umgeleitet. Unser Online-Team arbeitet daran.

Und noch ein »Sorry«: **Gex 3D** läuft nur auf 3Dfx-Karten oder solchen 3D-Beschleunigern mit entsprechenden Treibern. Sollten Sie keine 3Dfx-Karte besitzen, melden Sie sich bitte bei Steffi Kusseler (089/450 684 60), wir bemühen uns eine unbürokratische Problemlösung.

Viel Spass mit unserer 144. Ausgabe,
Ihr PC-Player-Team



Vordere Reihe, v.l.n.r.: Udo Hoffmann, Roland Austinat, Thomas Werner, Manfred Duy, Martin Schnelle. Hintere Reihe, v.l.n.r.: Stefan Seidel, Steffi Kußeler, Jochen Rist.



Duke Nukem Forever: 3D Realms bricht das Schweigen. Nur bei uns bekommen Sie neue Bilder und Infos. Seite 36



Thomas Werner ist entzückt: »Earth 2150 hält das, was Command & Conquer 3 versprach.« Seite 72



Rayman 2 sieht erfreulicherweise nicht nur toll aus, sondern bietet viel Abwechslung und Spieltiefe. Seite 92

VOLLVERSION

Extreme 500 ist nach wie vor eines der besten Motorrad-Rennspiele für den PC. Überzeugen Sie sich mit unserer Vollversion des Monats selbst.



PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 12 ■ Dezember 1999

TITELSTORY

136 Battlezone 2

Neue grafische Maßstäbe setzt Activisions Action-Strategie-Mix. In unserem Test erfahren Sie, ob der Nachfolger eines der bestbewertesten Spiele 1998 diesmal auch Chancen im Massenmarkt hat.

SPIELE-TEST



72 Pharao

Pyramiden selbst gebaut: Das und noch viel mehr bietet Pharao.

SPIELE-TEST

84 FIFA 2000

EA Sports bringt mal wieder die absolut beste Kickerei für den PC.



PREVIEW

52 Tomb Raider 4

Was hat Lara in ihrem vierten Abenteuer zu enthüllen?

PREVIEWS

56 ANACHRONOX
54 DAIKATANA
58 DEUS EX
46 INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL
50 INTERSTATE 82
44 MESSIAH
52 TOMB RAIDER 4
61 VERKEHRSGIGANT, DER
60 WHEEL OF TIME

NEWS

27 ARCANUM
28 BUGS BUNNY LOST IN TIME
28 CLOU 2
28 GALLEON
26 HEIST
29 HYPE – THE TIME QUEST
29 MAJESTY
26 MERCEDES BENZ TRUCK RACING
27 RISK 2
27 SWAT 3
26 TOTALLY MAD

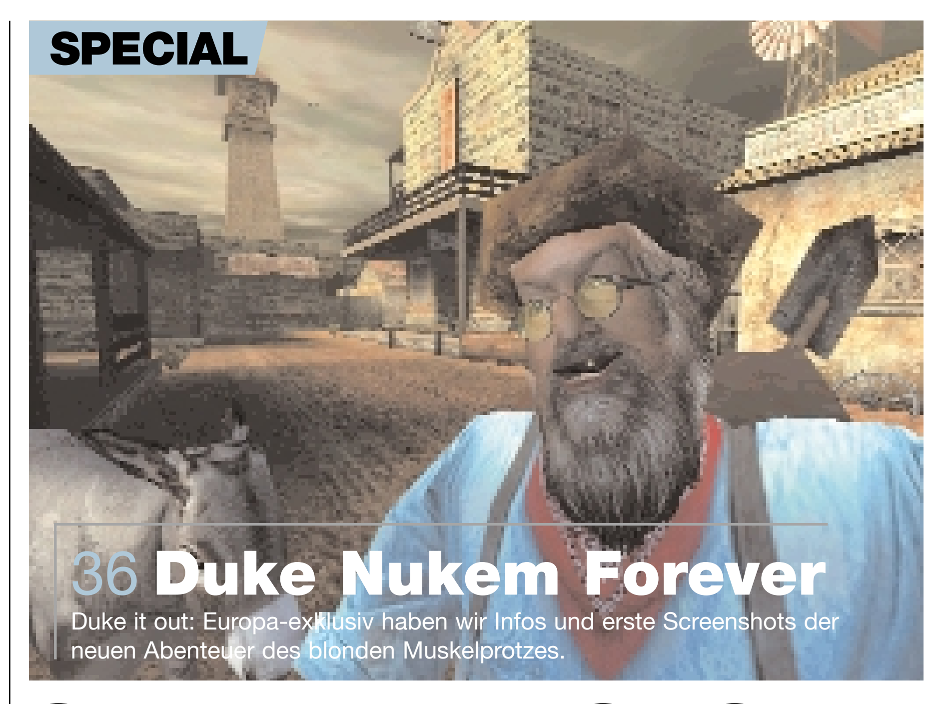
SPECIAL

36 DUKE NUKEM FOREVER
Europa-exklusives Preview
62 HERSTELLER-HISTORIE
Looking Glas

RUBRIKEN

208 BIZARRE ANWENDUNG
10 CD-ROM-INHALT
231 DILBERT COMIC
5 EDITORIAL
230 FAX-TIPSABRUF
232 FINALE
34 HITPARADEN
222 HOTLINES
160 IMPRESSUM
160 INSERENTENVERZEICHNIS
226 LESERBRIEFE
30 NACHSPIEL: OUTCAST
23 PC PLAYER GRUFT
166 TOP ODER FLOP
32 RELEASE-LISTE
71 SO WERTEN WIR
70 PC PLAYER PERSÖNLICH
206 SPARSCHWEIN
166 SPIELE-KAUFEMPFEHLUGEN
231 VORSCHAU

SPECIAL



36 **Duke Nukem Forever**

Duke it out: Europa-exklusiv haben wir Infos und erste Screenshots der neuen Abenteuer des blonden Muskelprotzes.

SPIELE-TESTS

112 ARMORED FIST 3
102 AUTOBAHNRASER 2
136 BATTLEZONE 2
130 BUNDESLIGA 2000: DER FUßBALL-MANAGER
122 CATAN: DIE ERSTE INSEL
116 CLANS
110 CODENAME EAGLE
124 CORUM 2 – DARK LORD
78 EARTH 2150
164 EASTERN FRONT 2
126 EXTREME BIKER
204 FAUST
84 FIFA 2000
150 FREESPACE 2
118 GORKY 17
96 GTA 2
203 HATTRICK WINS
104 HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE
106 I-WAR SPECIAL ED.: DEFIANCE
162 MEDICOPTER 117
163 NATIONS FIGHTER COMMAND
141 NBA CHAMPIONSHIP 2000
128 NHL CHAMPIONSHIP 2000
108 NOCTURNE
144 NOMAD SOUL
154 PANZER ELITE
72 PHARAO
162 POKER NIGHTS
202 PONG
162 PUZZLE BOBBLE 2
92 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
88 REVENANT
201 ROLLERCOASTER TYCOON: ADDED ATTRACTIONS PACK
100 SEGA RALLY 2
124 SPACE INVADERS
163 STAR TREK: STARFLEET COMMAND
161 1813: VÖLKERSCHLACHT BEI LEIPZIG

HARDWARE

212 ONLINE-SPECIAL: LEISTUNGSSTANDARDS UND POPULÄRE MODEMS
220 KULTIGE INTERNET PROGRAMME
216 INTERNET-ANBINDUNG LEICHT GEMACHT
218 DIE WICHTIGSTEN PROVIDER

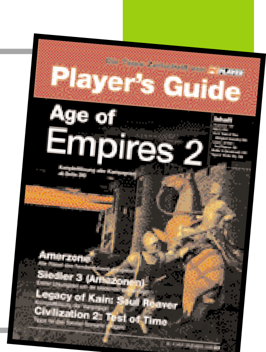


Special 212

167 Player's Guide

32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen

Age of Empires 2 **170** ■ Amerzone **196** ■ Civilization 2: Test of Time **180** ■ Legacy of Kain: Soul Reaver **186** ■ Siedler 3: Geheimis der Amazonen **182** ■ Tipps & Tricks **169, 195**



CD-Inhalt

Gleich zwei hochkarätige Demos gibt's diesen Monat von Electronic Arts. Die Gesichtsanimationen der Spieler zählen zur Creme de la Creme, was Sportspiele derzeit bieten können. Ein Meisterwerk namens »Rayman 2« hüpft außerdem aus den Labors von Ubi Soft in die PCs der Geschicklichkeits-Fangemeinde. Wer lieber mit angezogener Handbremse die Kurve kratzt, der liegt mit dem Rennspiel »Driver« genau richtig.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:
cdrom@pcplayer.de
Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 12/99,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

INHALT CD A

DEMOS: (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Driver
- Homeworld
- NBA Live 2000
- NHL 2000
- Pharao
- Rayman 2
- Siedler 3: Geheimnis der Amazonen





Videos: (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- X V1.8



Tools: (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- DirectX 7.0
- ACDSee V2.41
- Hypersnap V3.50
- Treiber: Elza Erazor 3 V4.11.01.0200-0029

PC Player Digital
- Die komplette Ausgabe 11/99 auf dieser CD

PC Player Datenbank
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Online
- T-Online Zugangssoftware
- GameChannel Zugangssoftware

INHALT CD B

- **Vollversion: Extreme 500**
  (ehemals GP 500 ccm)
  (deutsche Version, mit Online-Handbuch und sechs Audiotracks)

DIE VOLLVERSION VON PC PLAYER



Die dicken 500er-Maschinen – mehr Power geht nicht!



Mit Extreme 500 durch die Welt. Katalonien und San Marino sind nur zwei von 16 Austragungsorten.

EXTREME 500

Wo der Lizenzkrieg tobt, haben prestigeträchtige Namen keine lange Lebensdauer. Ansonsten aber ist unsere Vollversion »Extreme 500« identisch mit »Grand Prix 500 ccm« (Test in PC Player 12/98).

Frisch, fromm und fröhlich drauflosinstalliert: »Extrem 500« simuliert, anders als es der Name andeutet, nicht nur die Motorrad-Weltmeisterschaft der 500-Kubikzentimeter-Klasse, sondern auch die der kleineren 250-er und 125-er.

STARTHILFE

Für Extreme 500 sollten Sie über einen Pentium/166 mit 16 MByte RAM verfügen, eine 3D-Karte (Glide wie Direct 3D funktionieren) muss sein. Der optimale Prozessor ist ein Pentium II/233, außerdem benötigen Sie mindestens 62 MByte auf der Festplatte. Installationsprobleme dürfte es nicht geben – den Explorer aufrufen und auf SETUP klicken. Befolgen Sie danach die Anweisungen der Installationsroutine.

Und da sich alle Maschinen anders fahren, können Sie sich mit dieser durchdachten Simulation auch sehr, sehr lange beschäftigen.

Rennbestandteile

Alle 16 Rennstrecken sind Originalkursen nachempfunden, drei weitere kurze Bonus-Pisten sind extra für Netzwerk-Rennen entwickelt worden. Unterschätzen Sie die Kurse nicht – wie bei Simulationen üblich, sollten Sie auf jeder Strecke erst einmal ausgiebig üben. Zudem ist es von Vorteil, mit



Die Cockpit-Perspektive ist nur etwas für Profifahrer, beeindruckt aber auch Anfänger.

den relativ zahmen 125-ern zu beginnen. Die haben noch nicht so viel PS, sind leicht und insbesondere in Kurven sehr handlich. Die 250-er sind schon erheblich leistungsstärker, die 500-er lassen sich kaum einmal wirklich ausfahren. Dafür besitzen sie einfach zu viel Kraft und reagieren außerdem bei Vollgas gern mit einem feschen Wheelie. Also Obacht!

Eine besondere Stärke von Extreme 500 ist das ausgefeilte Telemetrie-Menü und der Mechaniker-Modus. Ersteres zeichnet Ihnen die wichtigsten Leistungsdaten ihrer Maschine auf. Eine kleinere Skizze der Rennstrecke, die als Fenster eingeblendet wird zeigt, für welchen Punkt der Strecke die angegebenen Werte gerade gelten. Selbst Laien dürften daher aus den technischen Daten einigen Nutzen ziehen.

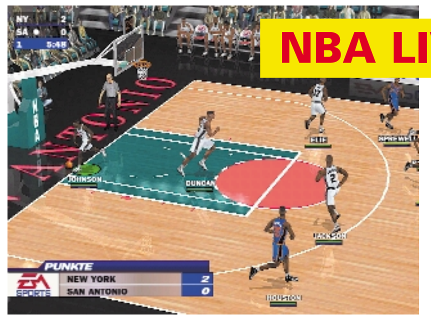
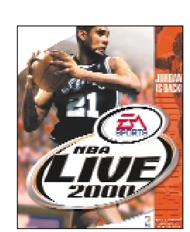
Fahrt zu, Leute!

Trotz aller Komplexität ist Extreme 500 selbst für Anfänger gut geeignet. Für diese Gruppe gilt: CD einlegen, installieren, sämtliche Fahrhilfen einschalten, loslegen. Profis dürfen so manches Stündchen in der Werkstatt verbringen oder sich in der schwierig zu beherrschenden, aber beeindruckenden Cockpit-Perspektive um die Weltmeisterschaft bemühen. Aber schätzen Sie Ihre Fahrkünste auch richtig ein: Nicht dass Einsteiger auf ewig in der Werkstatt verzweifeln oder bereits ziemlich gute Joystick-Künstler die überforderte Konkurrenz in Grund und Boden fahren. Wenn Sie ihre Maschine beherrschen, steht wochenlangem Fahrspass nichts im Wege. **(uh)**



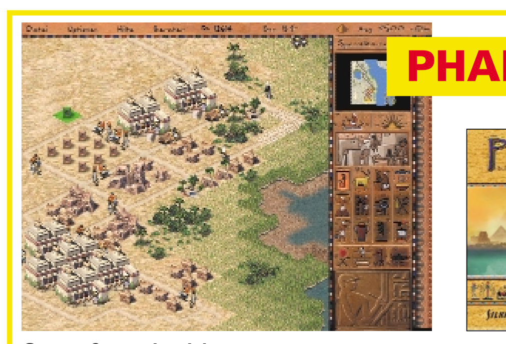
Sportspiel-Fans aufgepasst: NHL 2000 und NBA Live 2000 sind zwei hochkarätige Titel.

NBA LIVE 2000

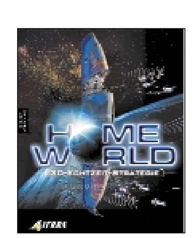
Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 52 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

PHARAO



Genre: Strategiespiel
Hersteller: Impressions Software/Havas Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 124 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

HOMEWORLD

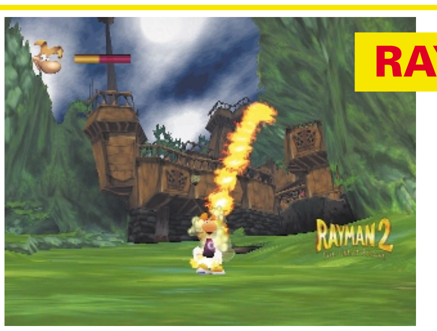
Genre: Strategiespiel
Hersteller: Relic/Havas Interactive
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 76 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

DRIVER



Genre: Rennspiel
Hersteller: Reflections/GT
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 30,4 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

RAYMAN 2



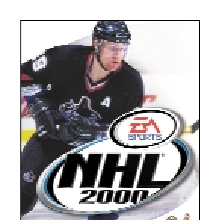
Genre: Actionspiel
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
Benötigter Festplattenplatz: 63 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

SIEDLER 3: GEHEIMNIS DER AMAZONEN



Genre: Strategiespiel
Hersteller: Blue Byte
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 166 MByte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

NHL 2000

Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 51 MByte RAM
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS\

Letzte Meldungen

Düstere Promotion

Zu »Gothic«, dem Anfang des nächsten Jahres erscheinenden Rollenspiel von Piranha Bytes, starten gleich mehrere PR-Aktionen. Zunächst einmal läuft eine Cross-Promotion mit der Band In Extremo, die pflegt stilistisch eine »Mischung aus mittelalterlichen Dudelsack- und Schalmei-Klängen mit hartem Rock à la Rammstein«, wie Marketing Manager Tom Putzki sagt. Die Gruppe benutzt Spielausschnitte in ihrem nächsten Video, und dafür hat In Extremo einen Auftritt mit dem Song »Herr Mannelig« in Gothic spendiert bekommen, der komplett in die Spielgrafik integriert wird. Darüber hinaus suchen Piranha Bytes und Egmont Interactive das »Gothic-Girl«. Senden Sie Ihr Foto, wenn Sie weiblich und über 18 sind, bis einschließlich Februar 2000 an die rechts stehende Adresse.

Außerdem wird es einen Comic zu Gothic geben und einen Musik-Sampler, auf dem auch Ihr Name auftauchen kann. Vertrieb Egmont Interactive veranstaltet einen Wettbewerb, bei dem Sie ein Demo-Tape einsenden können, vorausgesetzt, Ihre Musik hört sich etwas düster an. Schicken Sie Ihr Lied bis Jahresende an:

F&P
Stichwort: GOTHIC
Hinter der Mauer 9
28195 Bremen

Dort erhalten Sie auch weitere Informationen zum Wettbewerb.

Noch können lediglich digitale Schönheiten für Gothic werben.

Weder fröhliche Grafiken, noch heitere Musik: Gothic.

DER SCHATTENCOMIC

Auch zu Acclaims Action-Adventure »Shadowman« ist nun ein Comic erhältlich. Die Abenteuer von Mike LeRoi können Sie vom Verlag Dino Entertainment für knapp acht Mark erwerben.



Der Shadowman kommt jetzt auch in Tusche und Pinselstrich.

IM DRACHENFEUER



Heyheyhey, hier hat aber jemand einen heißen Atem! (Dragonfire)

Der üble Erzmagier Vicotnik machte den Kontinent Ereb Altor unsicher, bis er sechs Jahre vor Storybeginn aus dem Verkehr gezogen wurde. Doch nun sorgt er schon wieder für Ärger und so starten Sie mit einer vierköpfigen Heldentruppe in »Dragonfire – Der Brunnen der Seelen«, um den magischen Sprücheklopfer von selbigem abzuhalten. Leider besteht unser Grüppchen aus einem Ritter, einer Kriegerin, einem schlecht gelaunten Piratenchef und einem Lebenskünstler, die sich erst zusammenraufen müssen. Rund 500 Örtlichkeiten laden zum Besuch ein, allerdings mag es sein, dass einige der hiesigen Bewohner Ihnen die Weiterreise erschweren möchten. Das Original-Brettspielszenario stammt übrigens von Target Games.

Für die Vermarktung des schwedischen Titels von Heiter Publishing zeichnet übrigens die Firma Interactive Magic Deutschland verantwortlich, die sich damit nicht nur auf ihren Online-Spieleservice IEN verlässt.

C&C-Renegaten

Westwood erweitert sein Command&Conquer-Universum mit dem 3D-Actionspiel »C&C: Renegade«. Der im Frühjahr 2000 erscheinende Titel versetzt Sie in die Rolle des GDI-Majors Jack Shepard, der in diesem mit taktischen Elementen angereicherten Shooter 15 Missionen erfüllen muss. Diese führen ihn beispielsweise in ein abgelegenes Chateau in den Bergen, an einen Südsee-Strand und sogar in den Tempel der Bruderschaft der NOD. Die Level sind sowohl innen, als auch draußen angesiedelt und bieten Ihnen Temperatur-Unterschiede vom bitterkalten ewigen Eis, bis hin zur glühend heißen Wüste. Sie laufen nicht nur herum, sondern können auch Fahrzeuge wie die NOD-Raketenbikes oder einen Orca-Jäger benutzen. Als Ansicht benutzt Westwood eine Dritte-Person-Perspektive, deren Kamera knapp über der Schulter postiert ist.

Einheiten wie der Orca-Jäger oder Buggies können von unserem Major Shepard gesteuert werden. (C&C 3: Renegade)



NOD-Einrichtungen, etwa dieses Kraftwerk, sind ebenfalls nicht vor dem Elite-Soldaten sicher. (C&C 3: Renegade)

KURZ NOTIERT

■ **Middle Earth**, das Online-Rollenspiel, wird nun doch nicht eingestellt. Allerdings verwirft das neue Entwicklungsteam das bisherig erstellte Spiel komplett. Das bisherige Team arbeitet nun für Codemasters.
■ Gerade ist »Nascar 3« erschienen, da bringt Papyrus schon das nächste Rennspiel namens **Nascar Legends** im nächsten Monat heraus.
■ Für den **Interstate '82**-Soundtrack wird die New-Wave-Gruppe Devo verantwortlich zeichnen.
■ Loki setzt für Activision außer »Civilization: Call to Power« fünf weitere Spiele für das Betriebssystem **Linux** um, darunter »Heretic 2« und »Heavy Gear 2«.
■ **Gilman Louie**, Ex-Manager bei Hasbro Interactive und zuletzt verantwortlich für »Falcon 4.0«, steht nun der neuen Holding In-Q-It vor, die Spionagetechniken für die CIA entwikkelt.
■ Die MacIntosh-Version von **Half-Life** wurde eingestellt.
■ Noch im November wird Eidos die Version 6.0 des bärenstarken Schachprogramms **Fritz** veröffentlichen.

Wahnsinns-Motorräder

»Motocross Madness« geht in die zweite Runde. Wieder rasen Sie über Stock und Stein, wobei der Detailgrad der Landschaft deutlich erhöht wurde. So werden Sie etwa Büschen oder Bäumen begegnen und auch Wettereffekte wie Regen oder Schnee beeinflussen jetzt das Fahrverhalten Ihrer Maschine. Dafür können Sie an Ihrem Feuerstuhl herumfrickeln, nach Bedarf etwa Getriebe und Stoßdämpfer verändern oder auswechseln.

Eine neue Herausforderung finden Sie im Enduro-Racing. Hier brettern Sie durch unterschiedlichstes Terrain, müssen beispielsweise erst durch Schlamm und Moder kurven, bevor Sie auf die viel befahrene Hauptverkehrsstraße treffen. Dazu gibt es nun einen Karriere-Modus, in dem Sie durch Preisgelder und Sponsorenverträge Ihre Profession finanzieren können.



Fröhliches Herumkurven im Gelände mit Microsoft und Motocross Madness 2.

SPAß MIT DEN PIT DROIDS

Erinnern Sie sich an die kleinen wuseligen Droiden beim Pod-Racer-Rennen in Star Wars: Episode 1? Diese kleinen Winzlinge benötigen nun in »Pit Droids« Ihre Hilfe, denn Sie müssen lustige kleine, oft mathematische Rätsel lösen, um sie an ihren Bestimmungsort zu bringen – letztendlich das Rennen in Mos Espa.

Sechs verschiedene Umgebungen haben die Designer eingebaut: von der Wüste, über Pod-Racer-Hangars bis hin zu Raumschiff-Innereien. 300 verschiedene Puzzles sind enthalten, dazu lassen sich eigene erstellen oder vom Zufallsgenerator erzeugen. Auch C-3P0 findet sich und lädt zu einer Besichigungstour des Spiels ein. Das Niveau der Rätsel richtet sich daher nach Ihrem Können.



Kleine wuselige Kerlchen warten auf Ihre Unterstützung: Pit Droids.



Unser geschätzter Freund Watto fordert den Spieler heraus, den Droiden zu helfen. (Pit Droids)

NACHSCHUB FÜR TIBERIAN SUN

Nach eigenen Angaben hat Westwood von »Command & Conquer 3: Tiberian Sun« mittlerweile über eine Million Exemplare verkauft. Kein Wunder, dass die Designer aus der Wüstenstadt Las Vegas jetzt ein Add-On veröffentlichen. In »Tiberian Sun: Firestorm« will Slavic, einer von Kanes Handlangern, nach dessen Fall das Zepter an sich zu reißen. Dazu versucht er schlauerweise, den Großrechner CABAL wieder in Gang zu setzen. CABAL entwickelt neue Cyborg-Einheiten, die alle NOD-Offiziere töten – der Computer ist nämlich ein wenig wahnsinnig geworden. Er weiß zudem vom außerirdischen Tacitius-Artefakt und versucht, dessen Geheimnisse zu enträtseln.

Gleich 18 neue Missionen warten auf Echtzeitstrategen, jeweils neun für GDI und NOD, außerdem befinden sich zehn Multiplayer-Karten im Spiel. Sechs zusätzliche Einheiten sollen für weitere Komplexität sorgen, als da wären: Eine bewegliche EMP-Einheit, eine Drohne für beide Seiten, ein Walker mit drei Geschützrohren und eine mobile Fabrik auf Seiten der GDI, sowie ein fahrbarer Stealth Generator und eine Kampfeinheit namens Reaper für die Bruderschaft NOD. Die Zusatz-CD soll voraussichtlich im nächsten Frühjahr erhältlich sein.

Hardware-News

Neues aus dem Hardware-Land

Innovation bei PC-Gamepads? Grafikkarten mit zwei Prozessoren? Eine GeForce 256-Grafikkarte für 2000 Mark?

Intels 64-Bit Prozessor

Der offizielle Name des ersten 64-Bit Prozessors (vormals Merced) von Intel steht fest. Ganz nach dem großen Vorbild Pentium wird der Itanium eine genauso einprägsame Bezeichnung tragen. Zielgruppe wird in erster Linie der Server- und Hochleistungs-Workstationbereich sein. Sicherlich wird es nicht lange dauern, bis auch Spiele-Enthusiasten darauf aufmerksam werden. Die Serienproduktion soll in der Mitte des nächsten Jahres anlaufen. Erste Vorserien-Modelle wurden bereits an Industrie-Kunden ausgeliefert.

ELSA GLORIA II-64

Dass der GeForce 256-Chip nicht nur für Spieler gedacht ist, zeigt Elsa mit der **Gloria II-64**. Mit 64 MByte Videospeicher, einem RAM-DAC von 350 MHz und dem saftigen Preis von etwa 2000 Mark ist die Karte in erster Linie für den Workstation-Bereich geschaffen worden. Dennoch kann Sie die DVD-Wiedergabe unterstützen. Der DVD-Player ELSAmovie liegt der Verpackung bei. Die Gloria II-64 trägt den schnellen **DDR-RAM**-Speicher und wird bis zum Ende des Jahres im Handel erscheinen.

Lebendiges Gamepad

Ein vibrierendes Force-Feedback-Gamepad bietet InterAct mit dem **Hammerhead FX** an. Zehn Tasten sind auf dem Pad angeordnet, die zudem alle programmierbar sind. Ein digitales und zwei analoge Steuerkreuze stehen neben einem An/Aus-Schalter weiterhin zur Verfügung. Außerdem liegt der Verpackung eine Profiler-Software bei, mit der Sie die Steuerung für das jeweilige Lieblingsspiel anpassen können. Ab sofort stehen auf der InterAct-Homepage weitere Profile mit optimalen Tastenbelegungen zum Download parat.

Nein, das ist keine neue Grafikkarte, sondern das Force Feedback-Gamepad Hammerhead FX von InterAct.



Jetzt auch für den PCI-Slot: die Voodoo3 3000

VOODOO GOES PCI

Wegen des großen Erfolgs der **Voodoo3 3000** Grafikkarte bietet 3Dfx nun auch ein Modell für den **PCI-Steckplatz** an. Damit sollen auch Besitzer älterer Mainboards ohne AGP-Steckplatz in den Genuss der flotten Voodoo-Karten kommen. Bis auf den Steckplatz ändert sich sonst nichts in punkto Leistung (166 MHz Chip- und Speichertakt) oder Ausstattung. Nach wie vor ist das Modell eine kombinierte 2D/3D-Grafikkarte. Zwar gibt es bisher die Voodoo3 2000 für den PCI-Steckplatz; jene ist jedoch langsamer getaktet als das große Vorbild. Der Preis wird bei etwa 330 Mark liegen.

ASUS AGP-V6600 GEFORCE 256

Auch der taiwanesische Hersteller ASUS hält eine neue Grafikkarte mit dem GeForce 256 parat. Das Modell arbeitet mit 32 MByte Speicher der SD-RAM-Sorte. Wie beim Vorgänger V3800 Ultra Deluxe liegt auch hier die 3D-Brille ASUS VR-100 bei, die direkt an einen Ausgang an der Karte anschliessbar ist.
Weitere Features sind: 350 MHz RAM-DAC, TV-Ausgang, Video-Eingang und ein Spiele-Bundle, bestehend aus Turok und Extreme G2.



Doppelt hält besser: Rage Fury MAXX von ATI

Mit der **Rage Fury MAXX** bringt der Grafikkarten-Hersteller ATI noch im November seine neueste, an Power-Gamer gerichtete Grafikkarte auf den Markt. Die Besonderheit ist, dass zwei Rage 128 Pro Grafikchips auf der Platine untergebracht sind. Jeder Prozessor spricht dabei 32 MByte RAM an, was der Karte zu insgesamt 64 MByte RAM verhilft. Es werkelt quasi die von Voodoo-Karten bekannte SLI-Lösung auf einem Board – aber mit verbesserter Technik (Multiple ASIC Technology), die den Rechenaufwand gleichmäßig auf die beiden Chips verteilt.

Weiterhin ist die Karte fähig, in 32-Bit-Farbtiefe zu rendern und die DVD-Wiedergabe zu beschleunigen. An die von S3-Grafikkarten bekannte Textur-Kompression wurde ebenfalls gedacht.

Dank der beiden Prozessoren ist ein MPixel pro Sekunde Wert von 500 möglich. Das wären 20 MPixel pro Sekunde mehr als beim GeForce 256 von Nvidia. Der unverbindliche Verkaufspreis liegt anfangs bei cirka 550 Mark.

Gleich zwei Grafikprozessoren sitzen auf der Rage Fury MAXX von ATI.

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 12/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

HEY-HEY-HEY!

Wenn das altehrwürdige ZDF eine hippe, coole Sendung für junge »Gamer und Gambler« plant, ist der Fehlschlag vorprogrammiert. Beim unseligen **X-Base**, dem ab Herbst 1994 täglich ausgestrahlten PC- und Videospiel-Magazin, läuft so ziemlich alles schief, was nur schief gehen kann. Unbeholfene Moderatorinnen aus dem Model-Nachwuchscamp staksen steif durch die Kulissen, die Luigi Colani wohl an einem besonders schlechten Tag aus den Innereien seiner Heizungsanlage zusammenschraubte.

Ewig abstürzende Wettspielchen sorgen für Grimm und Unbill der Teilnehmer, als Höhepunkt fungiert der digitale Moderator Eddy Highscore, ein Max Headroom für Arme, den Heinrich Lenhardt treffend beschreibt: »Wie eine Animation, die sich aus der Amiga-Konkursmasse gerettet hat und in Augenblicken höchster technischer Brillanz mal eine Augenbraue zucken lässt.« Co-Moderator Andreas von Lepel sollte wenig später eine Gastrolle in den Multimedia-Leserbriefen bekommen, unser X-Base hieß darin Poing-Base. Andreas blieb den Spielen treu und ist heute bei der Multiformat-Zeitschrift »Bravo Screenfun« aktiv.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Spiel	Wertung
Magic Carpet	92 (von 100)
Nascar Racing	88
Little Big Adventure	82
Transport Tycoon	82
Kyrandia 3: Malcom's Revenge	80


Magic Carpet

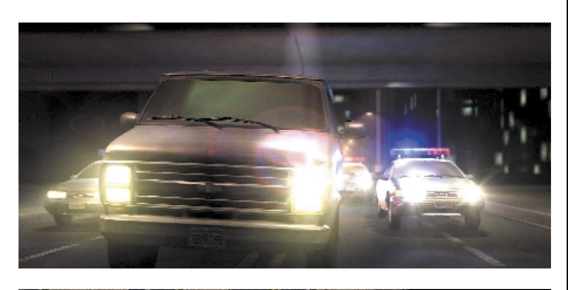
Vor fünf Jahren ...

... holte sich Michael Schumacher den Formel-1-Weltmeistertitel – knapp vor Damon Hill.
... fragten Dr. Bobo und die Bewohner von Sharebär XI: »Wo ist Starkiller?«
... bekam ein Leser auf der Mailbox-Seite Schweißausbrüche, weil in seinem PC nur 4 MByte RAM steckten. Unser Kommentar: Kaum ein normalsterblicher PC-Spieler hat 16 MByte RAM«. **(ra)**

Überfall!

Gentleman-Gangster: Nichts ist schöner als ein präzise geplanter und perfekt ausgeführter Banküberfall, ganz ohne blutige Geiselnahme und hässliche Verhandlungen mit der Polizei. Genau das können Sie über zwanzigmal in **Heist** (= Raubüberfall) tun. Mit der passenden Ausrüstung – vom Dietrich bis zum Dynamit – machen Sie sich daran, die Reichen der Welt um ihr Geld zu erleichtern. Das geht vom Ausrauben einer Tankstelle bis hin zum Einbruch in eine Bank, die schon eher einer Festung gleicht.

Im Spiel funktioniert dies, in dem Sie Ihre Vasallen in Echtzeit losschicken. Die Stadt, in der Sie sich bewegen, wird von Bürgern bevölkert, die auf vermummte Gestalten entsprechend reagieren. Je erfolgreicher Sie sind, desto weiter reicht Ihr Ruf und desto mehr Geld verdienen Sie – womit Sie sich dann eine schönere Ausrüstung zulegen. Ihr natürlicher Feind ist das FBI, dem Sie möglichst immer ein Schnippchen schlagen sollten. **(mash)**





Im Dunkeln geschehen natürlich noch mehr Verbrechen. (Heist)



Crime City: Hier gibt es viel zu holen. (Heist)

Heist – Fakten
Hersteller: Crimson/Virgin Interactive
Genre: Simulation
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.vie.com

KURZ NOTIERT

■ **Ubi Soft** hat zusammen mit Video Systems (»F1 World Grand Prix« für Nintendo 64) die FIA-Lizenz für die Formel Eins der Jahre 1999 und 2000 inne. Der N64-Titel wird daher auch für den PC erscheinen, voraussichtlich im Herbst 2000.

■ **Simulations-Hersteller Digital Imgage Design** wurde an Rage Software verkauft. Über weitere Pläne ist nichts bekannt.

■ **Activision** hat von Marvel-Comics die Rechte an »X-MEN« und »Blade« gekauft. Entsprechende Titel sind also zu erwarten.

■ **THQ erwarb die Rechte** des Filmes »Evil Dead« (»Tanz der Teufel«) für Computerspiele.

ELEFANTENRENNEN

Nach »N.I.C.E. 2« arbeitet Synetic nun an **Mercedes Benz Truck Racing**. Bis zu elf Brummis tummeln sich auf den nach realen Rennstrecken modellierten Kursen, darunter der Nürburgring, sowie drei »Fun Tracks«.

Jeder der Lkws besteht aus rund 1500 Polygonen, mit denen Details wie der Motor, Fahrer und Armaturenbrett dargestellt werden. Mit offizieller Mercedes-Lizenz finden Sie alle Fahrer, Rennställe und Daten im Spiel. Auch der Realismus kommt nicht zu kurz durch das ausgefeilte physikalische Fahrmodell und einer ausführlichen Telemetrie. Unfälle ziehen deutliche Deformationen nach sich, und ein Rempler passiert bei den großen Kisten sehr schnell. Stark beanspruchte Bremsen qualmen, Regen mit anschließendem Sonnschein verursacht Nebel.

Außer einer kompletten Rennserie, inklusive Qualifikationen und zwei Renntagen pro Wochenende, können Sie auch Einzel-Wettbewerbe fahren. **(mash)**



Mit derart dicken Trucks werden Überholmanöver kitzelig. (Mercedes Benz Truck Racing)



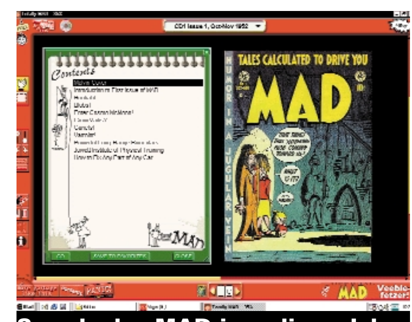
Jeder der LKWs besteht aus 1500 Polygonen. (Mercedes Benz Truck Racing)

Mercedes Benz Truck Racing – Fakten
Hersteller: Synetic/THQ
Genre: Rennspiel
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.synetic.de

TOTALER WAHNSINN

Endlich! Alle Exemplare des »vernünftigsten Magazins der Welt« sind jetzt auf CD-ROM erhältlich. Auf sieben CDs können Sie sich amerikanische MAD-Hefte von 1952 bis 1998 ansehen – über 500, zusätzlich noch die Spezial-Ausgaben und natürlich die Faltblätter auf der letzten Seite. Mittels einer Such-Engine durchstöbern Sie das Archiv nach Autor, Artikel oder Jahrgang . Außerdem findet sich noch ein Desktop-Thema auf den Scheiben. Die digitalisierten Seiten sind von guter Qualität, allerdings hat das CD-Paket auch seinen Preis: »Jetzt nur noch« 200 D-Mark. **(mash)**

Totally MAD – Fakten
Hersteller: Broderbund/TLC
Genre: Nachschlagewerk
Preis: 200 Mark
Internet: www.mindscape.com



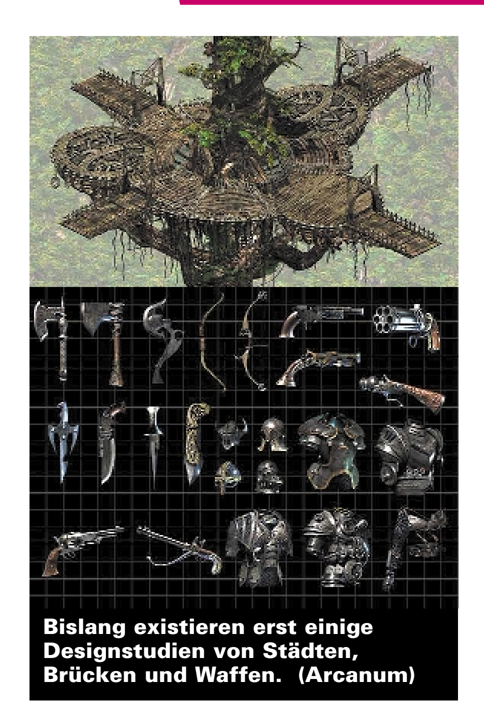
So sah also MAD im seligen Jahre 1952 aus. (Totally MAD)

Maschinen und Magie

Von den »Fallout«-Entwicklern – die sich inzwischen unter dem Namen Troika Games selbstständig gemacht haben – kommt das ungewöhnlich ambitionierte Rollenspiel **Arcanum**. So nennt sich auch die im 18. Jahrhundert angesiedelte Welt, in der Sie mit Ihrem Solo-Helden unterwegs sind. In der isometrischen Gegend walten nicht nur allerlei merkwürdige Maschinen, sondern auch magische Kräfte. In den Straßen dagegen leben Menschen, Elfen, Zwerge, Orks, Gnome und Trolle in mehr oder weniger friedlicher Koexistenz.

Die Fähigkeiten Ihres Helden entwickeln sich hier erst nach und nach. Eine spätere Spezialisierung etwa auf technisches Wissen oder Schießfähigkeiten wird dadurch ermöglicht. Schwarzpulver ist in Arcanum ebenfalls bereits bekannt, die Erfahrungen vorausgesetzt, dürfen Sie sich Ihre eigenen Schießprügel selber zurechtschmieden. Darüber hinaus pauken Sie In 16 magischen Schulen an zahllosen Zaubersprüchen und erlernen in den Werkstätten die vier technologischen Hauptfertigkeiten: Schießen, Schlösser knacken, Reparieren und Fallen entschärfen. **(md)**

Arcanum – Fakten
Hersteller: Troika Games/Havas interactive
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.sierrastudios.com/games/arcanum/



Bislang existieren erst einige Designstudien von Städten, Brücken und Waffen. (Arcanum)

Allzeit bereit



Nicht nur in Los Angeles ist der Alltag eines Polizisten ganz schön gefährlich. (SWAT 3)

Die im realen Los Angeles stationierte polizeiliche Eingreiftruppe SWAT bevölkert bald wieder die heimischen Monitore. Beim realitätsnahen, strategischen Action-Shooter **SWAT 3** kommandieren Sie eine fünfköpfige Squad-Truppe der Polizei durch die Gossen von Los Angeles, um dort gegen Terroristen, Bombenleger, Gangster, Geiselnehmer und anderes kriminelles Gesindel vorzugehen. Dazu kommen Schutzaufträge, wie das Eskortieren von VIPs, sowie das obligate Befreien von Geiseln. Schießwütige Fanatiker kommen hier kaum auf ihre Kosten, denn genau wie in der polizeilichen Realität müssen Sie zuallererst darauf achten, dass Ihrem Team und den zu beschützenden Personen kein Haar gekrümmt wird.

Mehr als 150 im Motion-Capturing-Verfahren aufgenommene Charaktere sorgen für die notwendige Realitätsnähe. Die insgesamt 16 komplexen Einsätze können einzeln oder in Form einer Kampagne, die mit einer durchgehenden Geschichte unterlegt wurde, angegangen werden. An die Langzeit-Motivation hat Entwickler Sierra ebenfalls gedacht, denn sämtliche Einsätze lassen sich auf mehrere unterschiedliche Arten lösen. Auch bleibt es Ihnen überlassen, mit welchen Waffen Ihr Helden-Quintett in den Kampf zieht.

Verglichen mit den beiden Vorgängern wurde die 3D-Optik erheblich aufgefrischt, spieltechnisch lässt sich das spannende Geschehen in der Nähe von »Rainbow Six« ansiedeln. **(md)**

SWAT 3 – Fakten
Hersteller: Sierra/Havas interactive
Genre: Action-Strategie
Termin: 4.Quartal 99
Internet: www.sierrastudios.com/games/swat3/

Riskier mal was

Das legendäre Strategie-Brettspiel »Risiko« wird mit **Risk 2** ein weiteres Mal versoftet. Die maximal acht Eroberer schieben ihre Armeen entweder hintereinander oder parallel über die komplette Weltkarte. Wahlweise kann der Spieler sich auch auf sechs kleineren Gebieten wie Europa, Südamerika oder den pazifischen Raum austoben. Ein neuer, zweiter Spielmodus bietet editierbare Regeln, auf historischen Ereignissen basierende Schlachten, sowie Extras wie Generäle, Forts, Hauptstädte und sogar den Austausch von Gefangenen. Die Gefechte selbst werden natürlich wieder ausgewürfelt. **(md)**



Die recht hübsche Weltkarte protzt mit hochauflösender SVGA-Grafik. (Risk 2)

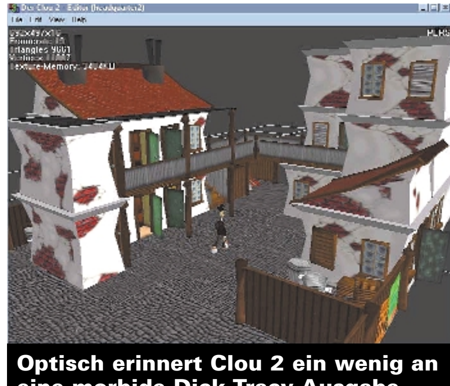
Risk 2 – Fakten
Hersteller: Hasbro
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.hasbrointeractive.com

Gaunereien

Die altehrwürdige Kriminellen-Simulation »Der Clou« war so was wie der Vorläufer von »Gangsters«. Beim optisch etwas an »Dick Tracy-Kintopp« erinnernden Nachfolger **Der Clou 2** schlüpfen Sie in die Rolle eines Amateur-Diebes, der durch kriminelle Aktivitäten zum Al Capone seiner Stadt aufsteigen soll. Und so einen Ruf erarbeitet man sich vorzugsweise mit erfolgreichen großen Raubzügen.

Jeder Bruch muss zunächst mal minutiös geplant werden, selbst ein Testlauf vor der eigentlichen Untat ist möglich. Ein erfolgreiches Verbrechen steigert nicht nur Ihre Fähigkeiten, sondern vor allem auch Ihren Ruf in der Unterwelt. Dadurch fällt es dann leichter, für den nächsten Fischzug ein paar fähige Kollegen anzuheuern. **(md)**





Optisch erinnert Clou 2 ein wenig an eine morbide Dick-Tracy-Ausgabe.

Clou 2 - Fakten
Hersteller: THQ
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal '99
Internet: www.hasbrointeractive.com

KAROTTENJÄGER



Unser Rammler schickt soeben einen Piraten nebst Schiff zu den Fischen. (Bugs Bunny lost in Time)

Das ulkige 3D-Action-Adventure **Bugs Bunny lost in Time** basiert auf der gleichnamigen Zeichentrick-Serie und enthält Hüpf-, Schieß- wie Autorenn-Einlagen.

Hauptheld ist natürlich der langohrige Hase Bugs Bunny, der unvermutet mit einer Zeitmaschine Bekanntschaft macht. Die schickt ihn auf eine Reise durch fünf, mit 22 Level ausgestattete Zeitepochen (Steinzeit, Mittelalter, Piraten, 30er Jahre, Zukunft). Dort hoppelt er natürlich seinen Freunden aus den Trickfilmstudios wie Elmer, Hazel oder Yosemite Sam über den Weg und ficht mit ihnen so manchen Strauß aus. **(md)**

Bugs Bunny lost in Time - Fakten
Hersteller: Behaviour/ Infogrames
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal '99
Internet: www.infogrames.com

AUF ERROL FLYNNS SPUREN

Kleben Sie sich einen Schnauzbart an, kaufen Sie sich einen neuen Degen und holen Sie den Papagei aus dem Käfig. Im Action-Adventure **Galleon** spielen Sie einen Freibeuter namens Rhama, seines Zeichens Kapitän, Händler und Entdecker. Auf seiner Reise trifft er eine Menge Charakter und Örtlichkeiten, für deren Gestaltung niemand anderes als Toby Gard und Paul Douglas verantwortlich zeichnen, die »Lara Croft«-Erfinder. Besonderen Wert legen die Designer auf die Animationen, wobei die Gesichtsmimik in den uns gezeigten Versionen schon ziemlich einzigartig ist. Das eigentlich Spiel besteht natürlich genreüblich aus lustiger Herumkletterei, Hüpfen, Laufen, Springen und Kämpfen. **(mash)**

Galleon - Fakten
Hersteller: Interplay
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.interplay.com



Detaillierte Umgebungen zeichnen die Welten von Galleon aus.

Denken und kämpfen lassen



Jede der Einheiten wurde mit über 200 Frames animiert.

Die Entwicklungsschmiede Cyberlore bewies bereits bei »Warcraft 2: Beyond the Dark Portal« und »Heroes of Might & Magic 2« ihr Faible für strategielastige Fantasy-Epen. Ihr neuester Streich **Majesty** schaut nur so aus wie ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel, hat aber weitaus mehr auf der Pfanne. Nämlich eine sehr ungewöhnliche Mixtur aus Aufbau-, Rollenspiel- sowie wirtschaftlichen und strategischen Komponenten. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, im Fantasy-Reich Ardania eine pulsierende Stadt mit all ihren Wohnhäusern, Werkstätten, Tempeln, Gilden, Handwerksbetrieben und Kampfschulen aufzubauen. Ähnlich wie bei »Sim City 3000« erfolgt die Steuerung Ihrer Untertanen indirekt. Das heißt, Sie steigern durch eine vernünftige Steuerpolitik und dem Errichten entsprechender Gebäude die Lebensqualität Ihrer Ansiedlung. Daraufhin stellen sich weitere Bewohner sowie Zauberer und Helden von ganz alleine ein.

Geld regiert die Fantasy-Welt

Die Helden handeln allesamt selbstständig, Ihre Einflussnahme erfolgt über taktische Umwege: Wenn Ihnen etwa eine nahe gelegene Monsterhöhle ein Dorn im Auge sein sollte, müssen Sie einfach nur eine Belohnung für das Ausräuchern dieses Pfuhls ausloben und schon stürmen die geldgierigsten Helden los, um sich den Mammon zu verdienen. Jeder der Helden besitzt einen eigenen Namen, steigerungsfähige Attribute und gehört einer bestimmten Klasse an, wie etwa Waldläufer oder Bogenschütze. Gemäß seiner individuellen Vorlieben wird er das verdiente Geld völlig eigenständig in neue Waffen, Rüstungen oder magische Utensilien investieren. Die einzige direkte Eingriffsmöglichkeit während der Echtzeit-Gefechte besteht darin, seinem Magier eine Geldsumme zuzustecken, damit er einen von Ihnen gewünschten Zauberspruch abfeuert. Das alles geschieht auf einer leicht isometrischen 2D-Karte, die bei jedem Spielstart neu generiert wird. Dazu kommt eine Kampagne mit mehreren Szenarien, bei denen bestimmte Missionen zu erfüllen sind. Im Mehrspielermodus kämpfen Sie wahlweise vereint gegen die ansässigen Monsterhorden oder auch gegeneinander. **(md)**



Zwei Orks überfallen den Marktplatz, ohne den das Wirtschaftssystem Ihrer Stadt schwer geschädigt wird.

Majesty – Fakten
Hersteller: Cyberlore/Hasbro Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.cyberlore.com

Playmobil macht mobil

Beim auf den bekannten Playmobil-Figuren basierenden Action-Adventure **Hype: The Time Quest** bereisen Sie als fahrender Ritter Hype diverse Zeitepochen mit zumeist mittelalterlichem Anstrich. Dort treffen Sie auf feindliche Drachen, Fledermäuse, Wölfe und böse Ritter. Die sollten umgehend mit dem Schwert, der Armbrust und den magischen Kräften Ihres edlen Ritters Bekanntschaft schließen. Gereist wird entweder zu Fuß oder auch mal auf einem Drachen und das wahlweise mittels Tastatur oder Gamepad. Der begabte Hype kann laufen, rennen, hüpfen, Gegenstände in seinen Rucksack packen, eine Übersichtskarte aufrufen und mit etwa 50, in 3D animierten Charakteren plaudern. **(md)**



Der edle Ritter Hyper tritt ausschließlich für Besitzer einer 3D-Karte an.

Hype: The Time Quest – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal '99
Internet: www.ubisoft.de

Gewonnen haben ...

■ In der Juni-Ausgabe haben wir unter dem Stichwort »Baldur's Gate« fünf Rollenspiel-Pakete des Spieleverlages Amigo verlost. Die glücklichen Gewinner sind:

Axel Bertscheit aus Schwerte
Angelika Gehl aus Norderstedt
Andrea Jahnke aus Kupferberg
Liane Scazzari aus Dietzenbach
David Stoll aus Erpeldingen

■ Und wo wir schon mal dabei sind, folgen hier auch gleich die fünf Gewinner unserer »Pepsi Star Wars«-Verlosung aus der PC Player 9/99:

Gottfried Dercks aus Mönchengladbach
Marcus Fasel aus Essen
Andrea Jahnke aus Kupferberg
Holger Neidhardt aus Marktredwitz
Jürgen Wellisch aus Schwandorf

NACH SPIEL

Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen lässt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft daher ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – respektive solche, die es gern geworden wären.





Kurzbeschreibung

Ihre Spielfigur Cutter Slade wird zusammen mit drei anderen Wissenschaftlern auf den Planeten Adelpha gebracht. Sie müssen dort eine defekte Raumsonde finden, welche die Erde zu zerstören droht. In typischer Schräg-von-hinten-Perspektive bewegen Sie sich über die Planetenoberfläche, reden viel mit den Ureinwohnern, bekämpfen die Soldaten des Diktators Fae Rhan und versuchen außerdem, zur Erde zurückzukehren.

Tester-Meinung

Viele Clipping-Fehler und eine überbordende Quest-Flut enthalte Outcast, begann Manfred mit düsterer Miene. Doch sei das vernachlässigbar, strahlte er gleich wieder: Die taktischen Kämpfe, die große Handlungsfreiheit und die spielerisch schönen Landschaften brächten das Spiel auf hohes Niveau. Für Udo war Outcast wie ein Traum von einer anderen Welt, außerdem verglich er seine Komplexität mit der eines Ultima 9. Eine leicht vorlaute Aussage; Roland verwies nämlich zurecht darauf, dass es eigentlich gar nicht so viele Rätsel gebe. Insgesamt aber war auch er ganz zufrieden. Endwertung: 86 Punkte.

Händler

Tom Meier vom Spiele-Fachgeschäft »PC Fun« fiel zu Outcast nicht allzuviel ein. Es verkaufte sich ganz ordentlich, eigentlich aber hatte er wegen der guten Testberichte mit einem noch größeren Absatz gerechnet. Käufer kamen aus allen möglichen Schichten, Bugs wurden bis auf das Vertauschen der Detail-Level (maximaler Level entsprach minimaler Auflösung) kaum angesprochen. Als große Verkaufsbremse sah Meier die hohen Hardware-Anforderungen, mehr als ein Kunde erschrak sehr, als er hörte, dass ein starker Pentium II vonnöten sei.

Hersteller



PR-Manager Stefan Weyl von Infogrames verweist auf einen Absatz von weit über 50000 Stück; für einen völlig neuen Titel sei dies eine schöne Zahl. Sorge hatte er zunächst, ob die Programmierer das anspruchsvolle Konzept auch wirklich durchziehen könnten: diese Sorge war unbegründet. Bei Appeal (dem kleinen belgischen Label) handele es sich um Verrückte im positiven Sinne, vor denen Weyl den Hut zieht, habe man doch mit der neuen Idee, der aufwändigen Voxel-Engine und der guten KI ein unglaubliches Arbeitspensum bewältigt. Der nachgeschobene Patch (8 MByte) war deswegen so groß, weil jede Änderung die verzahnten Programmstrukturen stark beeinflusst und zahlreiche Anpassungen in anderen Bereichen erfordert.

Leser

Das Leserecho war überwiegend positiv. Lediglich ein anonymer Leser regte sich darüber auf, dass das Spiel auf seinem PentiumII/300 nur behäbig laufe: »Da hat man Mist programmiert«. Markus Strohmeier (Poigern) hingegen meint: »Filmreife Story, fantastische Sprachausgabe, lebendige Umgebung. Hätte noch eine deutlich höhere Wertung verdient gehabt. Die außerirdische Welt erscheint dermaßen detailliert, wie ich es noch nie erlebt habe.« Matthias Kirschberg (Herten) äußert sich ähnlich: »Einige kleine Bugs, aber ein genialer Soundtrack. Für mich eines der besten Spiele überhaupt.« Und Rene Pabel (Wien) schrieb uns: »Einfach ein Erlebnis. Egal, ob ich nun den Arbeitern in der Bergwelt Motazaar bei ihren Liedern zuhörte oder durch das belebte Okriana wanderte: Spiele mit einer solchen Handlungsfreiheit sind einfach Spielspass pur.« **(uh)**

Chart-Erfolge:

Drei Monate hielt sich Outcast wirklich sehr passabel, danach erfolgte ein rascher Absturz..

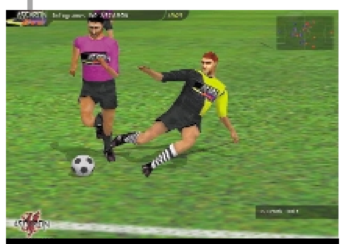
Juni 1999	Platz 3
Juli 1999	Platz 4
August 1999	Platz 5
September 1999	Platz 19

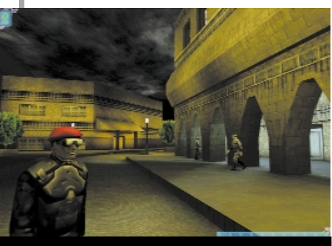
Leser-Charts:

Kurzer Auftritt, schneller Abgang. In unseren Lesercharts war für Outcast nicht viel drin.

Juli 1999	Platz 15
August 1999	Platz 7
September 1999	n. platziert




Anstoss 3


Deus Ex


Grand Prix 3

20% Complete
MDK 2


Quake 3 Arena


Warcraft 3

DIE BELIEBTESTEN GENRES

1. Strategie
2. Rollenspiel
3. Action
4. Rennspiel
5. Adventure

Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
24 Stunden von LeMans	Infogrames	Rennspiel	
Age of Wonders	Epic Games/Take 2	Strategie	4. Quartal '99
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	2. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Anstoss 3	Ascaron	Fußballmanager	Februar 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	März 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	Mai 2000
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Creatures 3	Mindscape/TLC	Simulation	Dezember '99
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	Dezember '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	März 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	April 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	Januar 2000
Evolva	Virgin Interactive/Interplay	Action	4. Quartal '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Giants	Purple Moon Studios/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	2. Quartal 2000
Ground Control	Massive Sweden/Havas Inter.	Echtzeit-Strategie	März 2000
Half-Life: Opposing Force	Valve Software/Havas Inter.	Action	4. Quartal '99
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of the Devel./Take 2	Action	April 2000
Icewind Dale	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	November '99
Interstate '82	Activision	Action	1. Quartal 2000
KISS Psycho Circus	Gathering of the Devel./Take 2	Action	Juli 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal 2000
MDK 2	Bioware/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Messiah	Shiny/Interplay	Action	4. Quartal '99
Metal Fatigue	Psygnosis/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Nox	Westwood/Electronics Arts	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Phoenix	Team 17/Hasbro Interactive	Action	4. Quartal 2000
Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	4. Quartal '99
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Rune	Gathering of the Devel./Take 2	Action	2. Quartal 2000
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Simulation	1. Quartal 2000
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	3. Quartal '99
Spec Ops 2	Take 2	Action-Strategie	Januar 2000
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	März 2000
Star Wars: Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Dezember '99
Thandor	Innonics	Echtzeit-Strategie	Januar 2000
Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts	Wirtschaftssimulation	4. Quartal '99
Tomb Raider 4	Core Design/Eidos	Action-Adventure	November '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	Dezember '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	4. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant, Der	JoWood/Infogrames	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action	4. Quartal '99

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
2	(1)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
3	(9)	Baldur's Gate	Interplay/Virgin Interactive
4	(2)	Need for Speed 4	Electronic Arts
5	(17)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
6	NEU	System Shock 2	Origin/Electronic Arts
7	(18)	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts
8	(–)	Midtown Madness	Microsoft
9	(26)	Hidden & Dangerous	Take 2 Interactive
10	(3)	Jagged Alliance 2	Topware Interactive
11	(13)	Age of Empires	Microsoft
12	(10)	Unreal	Epic Megagames/GT Interactive
13	(8)	Die Siedler 3	Blue Byte
14	(29)	Alien vs. Predator	Fox Interactive/Electronic Arts
15	(12)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts
16	(15)	Mech Warrior 3	Microprose/Hasbro
17	(–)	Fallout 2	Interplay/Virgin Interactive
18	(–)	Starcraft	Blizzard/Havas Interactive
19	(–)	Commandos	Eidos Interactive
20	(–)	Star Trek: Birth of Federation	Microprose/Hasbro Interactive

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum September 1999

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
2	NEU	Might & Magic 7	Ubi Soft
3	NEU	System Shock 2	Electronic Arts
4	NEU	NHL Hockey 2000	EA Sports
5	NEU	Darkstone	Electronic Arts
6	(6)	Bundesliga Stars 2000	EA Sports
7	NEU	Drakan	GT Interactive
8	NEU	Prince of Persia 3D	Mindscape/The Learning Company
9	(2)	Need for Speed 4	Electronic Arts
10	(10)	Die Siedler 3	Blue Byte
11	(3)	Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ
12	(8)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
13	(9)	Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts/THQ
14	(7)	Hidden & Dangerous	Take 2 Interactive
15	(4)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts
16	(13)	Heroes of Might & Magic 3	3DO/Ubi Soft
17	(19)	Command & Conquer 2: Megabox	Westwood/Electronic Arts
18	(15)	Shadow Man	Iguana UK/Acclaim
19	(5)	Outcast	Infogrames
20	(18)	Civilization: Call to Power	Activision

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. September 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von EA Sports:

NHL 2000

Gewinner:

Toni Prettenhofer, A-8190 Birkfeld
Christian Brüser, Wenden
Gaby Heilig, Immendingen
Uwe Lackner, Heiligkreuz-Steinach
Marco Nahrgang, Vogtsburg

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
2	(2)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
3	(3)	Starcraft	Blizzard/Havas Interactive
4	(1)	Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Entertainment
5	(9)	Need for Speed 3	Electronic Arts
6	(4)	SimCity 3000	Electronic Arts
7	(10)	Monopoly	Hasbro Interactive
8	NEU	Microsoft NFL Fever	Microsoft
9	(5)	Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
10	(6)	Indiziertes Spiel	Sierra/Havas Interactive

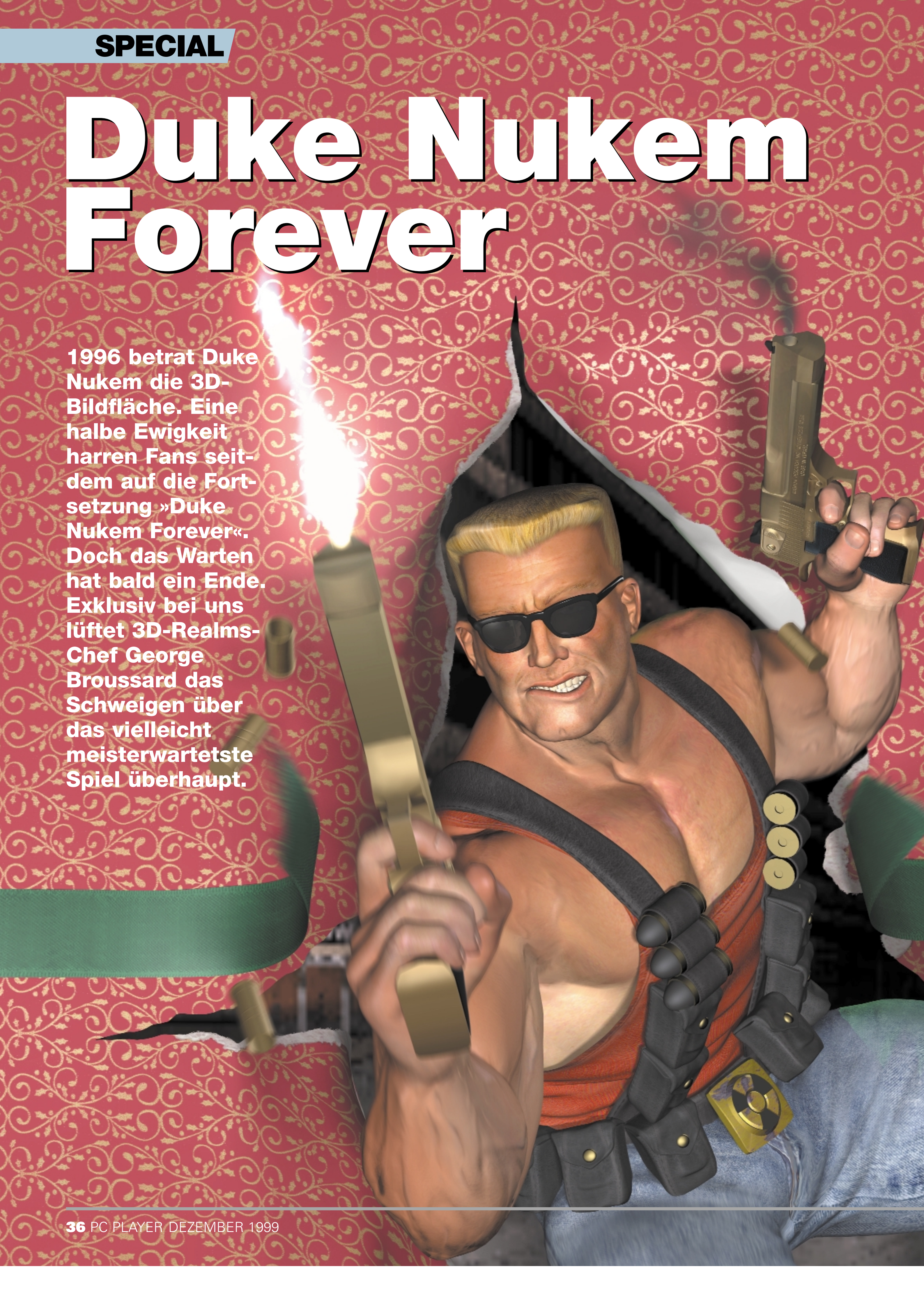
■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: September 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
2	NEU	Driver	GT Interactive
3	NEU	Homeworld	Sierra/Havas Interactive
4	(2)	Championship Manager 3	Eidos Interactive
5	(–)	X: Beyond the Frontier	THQ
6	NEU	System Shock 2	Electronic Arts
7	(–)	Cutthroats	Eidos Interactive
8	(–)	Starfleet Command	Interplay/Virgin Interactive
9	(4)	Hidden & Dangerous	Take 2 Interactive
10	(6)	Indiziertes Spiel	Interplay/Virgin Interactive

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: September 1999

Duke Nukem Forever



1996 betrat Duke Nukem die 3D-Bildfläche. Eine halbe Ewigkeit harren Fans seitdem auf die Fortsetzung »Duke Nukem Forever«. Doch das Warten hat bald ein Ende. Exklusiv bei uns lüftet 3D-Realms-Chef George Broussard das Schweigen über das vielleicht meisterwartetste Spiel überhaupt.



Schockschwerenot! Ein mutierter Soldat der Earth-Defense-Force stellt sich Ihnen vor dem Menace-Hotel in den Weg, im echten Leben als Mirage die Heimat von Siegfried und Roy.

Vor drei Jahren schlug ein fluchender, raubeiniger Action-Held – bis heute unübertroffen in seinen rüden Umgangformen, seiner politischen Inkorrektheit und seinem Macho-Gebaren – die Spielergemeinschaft unerwartet in seinen Bann.

Er konnte sogar aus Toilettenschüsseln trinken, um seine Gesundheit wiederherzustellen. Dieser Mann war Duke Nukem, der sein 3D-Debüt in einem erstaunlich komplexen Ego-Shooter gab und das Wort Interaktion neu definierte. Folgerichtig legte er die Latte für das gesamte Genre ein kräftiges Stück höher. Während die Entwickler bei 3D Realms mit der Level-CD »Plutonium Pak« und dem eher flauen Ninja-Shooter »Shadow Warrior« an den Erfolg von »Duke Nukem 3D« anknüpfen wollten, warteten die Fans sehnsuchtsvoll auf eine echte Fortsetzung.

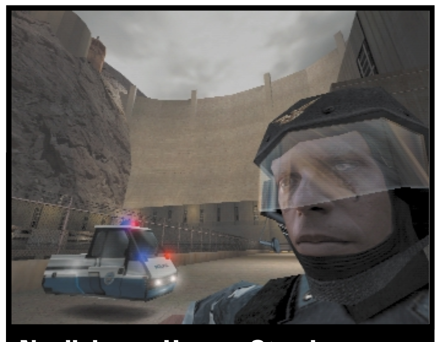
Wahre Schockwellen liefen durch die Branche, als 3D Realms verkündete, dass der Nachfolger »Duke Nukem Forever« die »Quake 2«-Grafikengine benutzen würde und nicht die eigene, noch im Aufbau befindliche »Prey«-Engine. Denn 1996 hatte sich der Duke mit »Quake« angelegt und war siegreich aus diesem Duell hervorgegangen – jedenfalls was den Spielspass für Einzelspieler betraf. Immer wieder berichteten wir in unserer Aktuell-Abteilung über Duke Nukem Forever und der Wechsel von der altertümlichen Build-Engine zu »echtem« 3D schien problemlos zu klappen. Auf der '98er E3 durften sich wenige Auserwählte glücklich schätzen, Zeuge einer Demo hinter verschlossen Türen zu sein. Darin machte der Duke von der Ladefläche eines Lasters, der auf einem explosionsgeschüttelten Freeway in Los Angeles entlang raste, einigen Aliens den Garaus.

»Die Bilder stammen alle zu 100 Prozent aus dem Spiel – nicht ein einziger Pixel wurde verändert.«
George Broussard, Präsident, 3D Realms

Geheime Entwicklungen

Ein paar Monate später schockte 3D Realms erneut die Branche mit der Meldung, dass die Quake-2-Engine zu Gunsten einer neueren, noch mächtigeren Plattform auf dem Sondermüll gelandet war. »Unreal«-Engine nannten die Entwickler ihre neue Superwaffe. Und mit diesen Worten verschwand Duke Nukem Forever komplett von den Radarschirmen der Medien. Kaum ein Bildschirmfoto oder ein paar Entwicklungs-Updates drangen an die Öffentlichkeit. Jetzt, ein ganzes Jahr später, reißt 3D Realms endlich den Bauzaun um das sehnsüchtig erwartete Meisterwerk nieder – und das Warten scheint sich gelohnt zu haben.

Warum die einjährige Funkstille? George Broussard, Präsident von 3D Realms, hat eine einfache Erklärung: weniger Hype, mehr Spiel. »Wir tapp- →



Neulich, am Hoover-Staudamm: Dieses Bild stammt direkt aus dem Spiel – Rendersequenzen gibt es nicht. (alle Bilder 1024x768)



Hoppla – hier kommen wir einen Tick zu spät. Achten Sie auf den Rauch, der von Colonel Graves' Zigarre aufsteigt.

ten in die alte Falle, die Erwartung auf einen Titel viel zu früh zu schüren«, erklärt er. »Heutzutage läuft die PR-Maschine schon mit der ersten Ankündigung eines Spiels auf Hochtouren. Dann gibt es andauernd neue Bildschirmfotos, bis zu Veröffentlichung, die noch zwei Jahre weit weg sein kann. Wie kann man von einem Fan erwarten, dies so lange mitzumachen und dabei nicht das Interesse zu verlieren?«

3D Realms' Lösung war es, das Spiel anzukündigen, dann die Jalousien hinabzulassen und leise weiterzuarbeiten – bis sechs Monate vor dem Erscheinungstermin, die Tarnung langsam entfernt werden kann. Broussard wundert sich, wie sehr Spiele durch Tonnen von Bildschirmfotos entzaubert werden können. Er glaubt, dass wenn die Fans schon alle Waffen, Gegner und Umgebungen gesehen haben, bevor das Spiel überhaupt erschienen ist, das Überraschungsmoment völlig dahin ist. »Was macht es dann noch für einen Sinn, den Titel überhaupt zu spielen?« fragt er. »Überleg' mal, wie viele Filme für Dich dadurch ruiniert wurden, dass Du schon viel zu viel in den Vorschauen gesehen hast. Ignoriere die Marketing-Abteilung deines Publishers, wenn sie verlangt, dass du unfertige Bilder veröffentlichen sollst. Diese Leute haben größtenteils keine Ahnung und versuchen bloß, die Existenz ihres Jobs zu rechtfertigen.«

Und so entlocken wir ihm zur Story von Duke Nukem Forever keinerlei Aussagen. Wenigstens verrät uns 3D Realms ein paar Zeilen der Geschichte: Nach dem haarsträubenden Finale von Duke Nukem 3D war anzunehmen, dass unser Held Urlaub nehmen würde – vielleicht mit einem Supermodel, vielleicht würde er als Gastmoderator von Herzblatt einspringen. Doch es gibt keine Atempause, denn Doktor Proton – der wahnsinnige Wissenschaftler aus den alten, ursprünglich 2D-Plattformer-Duke-Titeln – hat eine Horde von übel riechenden Mutanten und zahlreichen anderen Unholden auf Las Vegas losgelassen, wo sie allerlei Chaos und Verderben anrichten. Und obwohl die Duke-Spiele nie sonderlich lange Hintergrundgeschichten hatten (nicht, dass wir damit ein Problem hätten), hat 3D Realms unlängst einen Drehbuchautor aus Hollywood engagiert, der die Story etwas aufpolieren soll. Das Ziel: Duke Nukem Forever soll aussehen, ablaufen und sich spielen wie ein Action-Film, der das Interesse der Spieler wachhält und sie neugierig auf das macht, was als Nächstes passiert.

Wieder gesehen, neu gesehen

Nach den Bildschirmfotos zu urteilen, sieht Duke Nukem Forever zweifellos wie ein Action-Thriller aus, nicht zuletzt durch Epic Megagames' mächtige Unreal-Engine. Denn als ein Spiel, das vor über einem Jahr veröffentlicht wurde, kann sich Unreal noch immer mit jedem Konkurrenzprodukt messen – und das Duke-Team brennt darauf, noch einen draufzusetzen. »Beide Engines sind hervorragend und haben ihre eigenen Vor- und Nachteile«, meint Broussard. »Unreal lässt größere Außen-Szenarien zu und hat mehr Besonderheiten als Quake 2. Deswegen haben wir das Pferd gewechselt.«

Das war jedoch nicht einfach. »Wir haben wieder bei Null angefangen«, gibt Broussard zu. »Die Karten ließen sich nicht einfach konvertieren, aber das war o.k, weil es nur Test-Szenarien waren. Unreal erlaubt es uns, Dinge anders zu erschaf-

»Erwartet nicht, dass Duke über seine Gefühle spricht oder Zeit mit Reden verschwendet, wenn Action gefragt ist. Der Duke ist noch immer ein Mann der Tat.«

George Broussard, Präsident, 3D Realms

VORHER UND NACHHER



Vor zwei Jahren sahen die Bildschirmfotos noch ziemlich gut aus, trotz ihrer niedrig aufgelösten 8-Bit-Texturen und keinerlei farbigen Lichtquellen. Aber zwei 3D-Hardware-Generationen und eine neue 3D-Grafik-Engine später ...



... tataa! Definitiv beeindruckender Detailreichtum, super-hochauflösende Texturen und mehr Effekte, als ein Shooter-Experte gleichzeitig wahrnehmen kann. Her mit der spielbaren Demo, Bitte-bitte-bitte!

fen. Die neuen Level waren in einem Monat fertig und wir waren wieder im Zeitrahmen. Die Textur-Auflösungen sind in der neuen Engine höher, aber wir hatten alle Entwürfe in noch besserer Qualität im Photoshop, das hat nicht viel Zeit gekostet. Überstunden mussten wir beim Programmcode machen, den wir schon Quake-2-spezifisch angepasst hatten und der nun für Unreal neugeschrieben werden musste.«

Gordon Freeman und der Duke

Ein Gespräch über jeden Ego-Shooter wäre ohne Valves einflussreiches »Half-Life« nicht komplett. »Half-Life war ein interessantes Ding«, erinnert sich Broussard. »Ich habe es zweimal durchgespielt – und es geliebt. Beim zweiten Mal haben wir jedes Handlungsdetail und jedes gescriptete Ereignis aufgeschrieben: Leute, die in Schächte gezogen werden, Dinge, die von der Decke fallen, Menschen, die durch Wände geworfen werden. Im Endeffekt läuft man in Half-Life herum und man bekommt immer dann, wenn man einen leeren Raum betritt, etwas zu sehen, damit die Spannung nicht abfällt. Man hat in Wirklichkeit nicht mehr gemacht, als die bösen Buben auszuschalten und vorprogrammierte Sequenzen anzuschauen, aber brillant umgesetzt und aufpoliert.«

Und was ist es genau, dass Duke Nukem Forever von Valves Schöpfung unterscheidet? Zuallererst natürlich der Duke. »Du bist nicht noch ein gesichts- oder stimmloser Held«, erklärt Broussard. »Duke Nukem Forever wird unglaublich interaktiv sein, es wird endlos viele Dinge geben, an denen man herumspielen kann. Die gesamte Geschichte wird mit der Spiel-Engine erzählt und durch die computergesteuerten Charaktere an dich weitergegeben.« Obwohl über die Mitwirkenden noch nichts verraten wird, sollten Sie sich auf ein gutgebautes, weibliches Gegenstück zum Duke einstellen. Ihr Name: Bombshell – könnte das ein raubeiniger Liebling unseres Helden sein? Abwarten ...

Oh, und natürlich gibt es jede Menge dummer Sprüche und »Duke-ismen« von ihm persönlich. Das 3D-Realms-Team hat rund hundert Duke-ismen in Duke Nukem 3D gezählt und will diese Zahl im Nachfolger vervielfachen. Alle berühmten Einzeiler wie »Come get some« sind wieder mit von der Partie – und wir können davon ausgehen, dass auch ein paar Sprüche aus Bruce-Willis- und Quentin-Tarantino-Filmen stammen werden. Weil auf die Story stärker als im ersten Teil Wert gelegt wird, erwarten Sie längere Dialoge zwischen dem König des Chaos und zahlreichen anderen Personen. »Aber erhofft euch nicht, dass er über seine Gefühle spricht oder Zeit mit Reden verschwendet, wenn Action gefragt ist«, fügt Broussard hinzu. »Der Duke ist noch immer ein Mann der Tat.«



3D Realms baute nicht nur die familienfreundlichen Großhotels aus Las Vegas nach ...



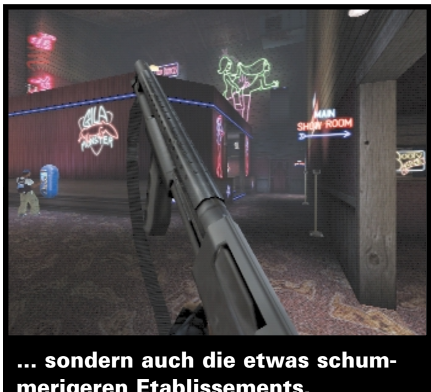
Debüt für die Einzelkämpferin Bombshell, ebenfalls gegen Doktor Proton aktiv. Ob das dem Obermacho Duke gefällt?

Unreal Plus – die neue Duke-Engine

Die Tüftler bei 3D Realms arbeiten hart daran, jeden Winkel der Unreal-Engine an ihre eigenen abgedrehten Bedürfnisse anzupassen, den sie für verbesserungsfähig halten. Die bislang größte Neuerung ist ein komplettes Skelett-Animationssystem, ähnlich dem in Half-Life, doch mit deutlich mehr Möglichkeiten für maximalen Realismus. »Wir können problemlos jede beliebige Anzahl an Animationen in Echtzeit zusammenfügen«, freut sich Broussard. Das bedeutet beispielsweise, →

»Ignoriere die Marketing-Abteilung deines Publishers, wenn sie verlangt, dass du unfertige Bilder veröffentlichen sollst. Diese Leute haben größtenteils keine Ahnung.«

George Broussard, Präsident, 3D Realms



... sondern auch die etwas schummerigeren Etablissements.

»Unser Ziel ist es nicht, jeden schockieren zu wollen, aber wir arbeiten an einem sehr realistischen Spiel. Duke Nukem Forever wird schlüpfrige und Erwachsenen-taugliche Themen enthalten, aber nichts, was einen nicht mehr ruhig schlafen lassen würde.«

George Broussard, Präsident, 3D Realms



Mit Hilfe dieser Schwarzweiß-Skizzen konstruieren die Designer die ausgefallenen Level.

→ dass die Charaktere Ihren Bewegungen nicht nur mit ihren Köpfen, sondern auch mit den Augen folgen. Die computergesteuerten Figuren zwinkern, ihre Dialoge sind lippensynchron – besser als alles, was wir bisher auf PCs gesehen haben und problemlos mit dem grafisch phänomenalen »Shen Mue« für Segas Dreamcast-Konsole vergleichbar. Teile der 3D-Modelle sind untereinander austauschbar und verschiedene Ausrüstungsgegenstände wie Helme, Panzerungen oder Brillen können den Figuren nach Belieben »angezogen« werden. Daraus folgt eine große Vielzahl an unterschiedlichst aussehenden Gegnern.

Weil die Spielfiguren mit mächtig hohen Polygonzahlen ausgestattet sind, baute 3D Realms Sven Techs MRG-System für Detaillevel ein, damit heutigen PCs nicht die Puste ausgeht. Damit bleibt die Bildrate hoch, denn je weiter ein Charakter vom Spieler entfernt ist, desto geringer seine Detailzahl. Ähnlich verhält es sich mit Nahaufnahmen eines Gesichts: Sie sind in der Lage, jedes kleinste Fitzelchen bis hin zu den perfekt modellierten Nasenlöchern zu erkennen – sehr beeindruckend, wie die Bildschirmfotos belegen. »Die Bilder stammen alle zu 100-Prozent aus dem Spiel – nicht ein einziger Pixel wurde verändert«, bekräftigt Broussard. Für lebensechte Bewegungsabläufe setzen die Designer die Motion-Capture-Technik ein und Broussard ist über die Ergebnisse ganz aus dem Häuschen: »Motion-Capture fegt von Hand gezeichnete Animationen einfach weg. Die Endergebnisse sind erschreckend realistisch.«

Und natürlich wäre Duke nichts ohne eine kräftige Portion Gewalt und, sagen wir es offen, Blut. Wenn Sie Titel mit Häschen und Kätzchen bevorzugen, besteht Broussard darauf, dass dies nicht Ihr Spiel ist. »Unser Ziel ist es nicht, jeden schockieren zu wollen, aber wir arbeiten an einem sehr realistischen Spiel«, betont er. »Duke Nukem Forever könnte ›Der Soldat James Ryan‹ der PC-Spiele sein. Es wird schlüpfrige und Erwachsenen-taugliche Themen enthalten, aber nichts, was einen nicht mehr ruhig schlafen lassen würde. Wir wollen nicht partout ein Ab 18-Spiel herausbringen – das zu beurteilen überlassen wir den Fans nach der Veröffentlichung. Aber wir wissen, was die Leute erwarten.« Wir



Schöne Neue Welt: Dr. Protons Schergen sind genetisch manipuliert und spucken auf diesen Entwürfen noch messerscharfe Stahlpeitschen aus. Im Spiel werden es glibberige Tentakel.

Holla, Aliens in der Area 51? Besonders an den Instrumenten glänzen die hervorragend detaillierten Texturen.



Die Herren vom Duke-Nukem-Forever-Team sind doch immer zu einem Spass aufgelegt ... Von links nach rechts: George Broussard, Charlie Wiederhold, Keith Schuler, Stephen Hornback, John Anderson, Nick Shaffner, Chris Hargrove, Lee Jackson (stehend); Stephen Cole, Matt Wood, Brian Cozzens, Allen Blum, Paul Richards, David March (kniend); Ruben Cabrera (liegend). Nicht abgebildet: Tim Weisser.

schätzen, dass es mit Raven Softwares kontroversem »Soldier of Fortune« vergleichbar ist, denn durch die Skelett-Animation lassen sich einzelne Körperteile eines Gegners gezielt ins Visier nehmen.

Eine der besten Zugaben des Vorgängers war der Level-Editor der Build-Engine, geschickt in einem Unterverzeichnis der CD versteckt. Seit 1996 haben sich tausende von Levels im Internet angesammelt und 3D Realms plant, die Spielergemeinschaft auch weiterhin zu unterstützen. Immerhin verlängern solche Add-Ons die Lebenszeit jedes Titels ganz erheblich. »DukeEd«, eine leicht modifizierte Fassung von »UnrealEd«, wird zusammen mit dem Spiel und einer Reihe weiterer Tools und Plug-Ins ausgeliefert werden. »UnrealEd wurde hauptsächlich so verändert, dass unsere erhöhte Flexibilität für Schauspieler und die Dinge, die eine Geschichte vorantreiben, darin enthalten sind«, sagt Broussard.

Mehrspieler-Freuden

Während das erste Quake mit Standard-Gewehren und Plasmawaffen eher traditionelle Deathmatch-Kost bot, ging Rivale Duke Nukem 3D noch ein Stück weiter: Schrumpfstrahler, Rohrbomben und viele andere Wege, die Kontrahenten auszuschalten. So wird es auch mit dem Nachfolger sein und Broussard weist darauf hin, dass das Team im Moment eine Reihe von Mehrspieler-Modi untersucht. »Es wird zwar reine Deathmatches geben, aber sie werden auf Duke 3Ds Formel aufbauen. Wir denken uns, dass die meisten Leute die reinen Deathmatches leid sind, weil sie fast immer auf namenlosen Raumstationen oder in Fantasy-Welten spielen und es kaum neue Waffen gibt. Bei uns gibt es dagegen realistische Schauplätze wie Casinos oder Strip-Clubs und Spaß-Waffen, damit nicht alles in einer Raketenwerfer-Schlacht endet.« Der »The Hunted«-Level in »Team Fortress Classic«, in dem eine Gruppe von Spielern versucht, einen schutzlosen Zivilisten über ein mit feindlichen Scharfschützen gespicktes Gelände zu geleiten, hat es den 3D-Realms-Mannen besonders angetan. »Wir wollen noch ein paar andere Variationen ins Spiel einbauen und, wenn es die Zeit erlaubt, ein Team-basiertes Spiel einfügen«, so Broussard. »Etwas wie The Hunted wäre sehr leicht zu implementieren.«

Obwohl die Leistungsfähigkeit von Unreals Netzwerk-Routinen nicht besonders berauschend war, riss es das noch immer nicht erschienene »Unreal Tournament« mit seinen erstaunlichen Fähigkeiten aus der Mittelmäßigkeit. Duke Nukem Forever enthält in dieser Hinsicht den gleichen Programm-Code für flüssigstes Internet-Vergnügen. »Nachdem ich die Unreal-Tournament-Demo zum ersten Mal gesehen habe, denke ich nicht mehr, dass man die Quake-Enginge robuster nennen könnte«, meint Broussard. »Die Netzwerk-Modi brauchen sich vor niemandem auf dem Markt zu verstecken. Wir haben so gut wie keine Programmzeile hinzugefügt und ich bin mir nicht sicher, ob wir das müssen – der Code ist ausgesprochen leistungsfähig.«



Duke Nukem, Retter der Rentner, sorgt dafür, dass diese wieder ungestört ihre Pension an einarmigen Banditen verjubeln können.

Einer der dramatischsten Momente in der ersten Duke-Nukem-Forever-Demo war der Rennboot-Level, in dem Duke ein paar Gauner auf Jetskis erledigt, während über ihm ein C-130-Transporter Nachschub abwirft. Die Implementierung fahrbarer Untersätze ist im Moment noch vage, doch das Team will diese fieberhaft eingebaut sehen. »Wir arbeiten an einer Engine für Außen-Level und im Moment ist sie voll funktionsfähig«, berichtet Broussard. »Nach dem Patch auf den neuesten Unreal-Programmcode werden wir sie ins Spiel einbauen. Wenn alles klappt, ist das der Ort, wo Du die Fahrzeuge finden wirst. Es ist mehr eine Frage der Zeit als eine der Technik, aber uns allen läuft beim Gedanken an zwei unterschiedliche Grafik-Engines und zwei verschiedene Spielarten das Wasser im Mund zusammen. Drückt uns die Daumen. «

Wenn es fertig ist ...

Die Kunde vom Vorgänger verbreitete sich hauptsächlich durch Mundpropaganda und die Shareware-Version. 3D Realms plant eine spielbare Demo innerhalb zwei oder drei Wochen nach dem Auslieferungsdatum. »Wenn die Demo noch später kommen sollte, verlieren die Leute ihr Interesse und dann wäre eine Demo witzlos«, meint Broussard.

Also, wann ist das voraussichtliche Erscheinungsdatum von Duke Nukem Forever? »Wenn es fertig ist«, ganz zweifellos. »Am Ende ist dein Spiel entweder gut oder schlecht«, philosophiert Broussard. »Jeder PR-Hype der Welt verkauft keinen Schrott-Titel und wenn dein Spiel großartig ist, brauchst du überhaupt keinen Hype.« Da stimmen wir gerne zu. Und wenn das fertige Spiel so aussieht und sich so spielt, wie unsere Bildschirmfotos es zu sagen scheinen, müsste 3D Realm sich für den resultierenden Rummel kein Stück schämen. **(Colin Williamson/ra)**

Messiah

Da die Menschheit nur Flausen im Kopf hat, wird's mal wieder Zeit für eine saftige Strafe – diesmal von Gott persönlich.

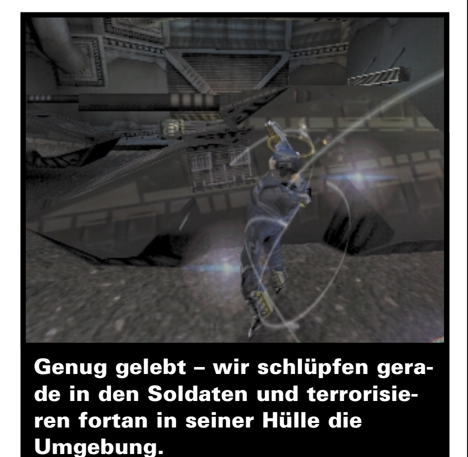
SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Shiny Entertainment/ Interplay
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Dezember '99 (vor Weihnachten)
- **Besonderheiten:** Kontrolle über 40 verschiedene Charaktere ■ Über 20 Waffen ■ Figuren wurden per »Motion-capturing« aufgenommen.

Der neue Messias hat mit dem alten nicht viel gemeinsam. Außer dass ihm genauso viel Ärger bevorsteht wie seinem Vorgänger. Dafür stattete ihn Gottvater aber mit einer ganz besonderen Fähigkeit aus.

Es schaut mal wieder so aus, als ob die Welt anno 2150 komplett aus den Fugen geraten ist. Den Erdbewohnern sind die Probleme ihrer Mitmenschen egal und Meckerer werden schnell zum Futter für die Schrotflinte. Da schaut Gott natürlich nicht tatenlos zu und verbannt eines seiner Engelchen zur Erde. Undankbarerweise übernehmen Sie die Rolle des Himmelsboten, der aber ab sofort nicht mehr unverwundbar ist. Zum Glück sind Sie jedoch in der Lage, die Kontrolle von Menschen zu übernehmen. Dazu schlüpfen Sie einfach in deren Hülle. Sobald Sie es dort nicht mehr aushalten oder der Verpackung plötzlich die Hitpoints ausgehen, flattern Sie wieder als Engelchen durch die Lüfte.

Nicht schießen, ich bin im Auftrag des Herrn unterwegs – als Engelchen sind Sie leicht verwundbar.



Genug gelebt – wir schlüpfen gerade in den Soldaten und terrorisieren fortan in seiner Hülle die Umgebung.

Auf Körpersuche

Die Hüllen-Hatz gestaltet sich jedoch anspruchsvoller, als es auf den ersten Blick erscheint. Um durch eine verriegelte Tür zu kommen, bringt ihnen die Kontrolle über einen Wachmann mit Knarre leider nichts. Vielmehr steuern Sie einen Techniker, mit dem Sie mal eben den Türmechanismus kurzschließen. Doch Vorsicht: Wenn hinter der Tür eine Armada Bösewichter lauert, ist der Techniker nicht viel mehr als Kanonenfutter. Da räumt ein Charakter mit Panzerfaust doch gleich viel besser mit den Unholden auf.

Abwechslungsreiche Ballerei

Damit die Bösewicht-Desintegration nicht allzu schnell der Langeweile zum Opfer fällt, greifen Sie auf ein Arsenal bestehend aus 20 verschiedenen Waffen zurück. Ob Flammenwerfer, Lasergeschosse, Raketenwerfer, Harpunen, Minen oder Granaten und mehr – so schnell wie in »Messiah« werden Sie anderswo kaum derart viele Frauen zu Witwen küren. Apropos Damen – Sie schlüpfen auch in die Rolle von Rezeptionistinnen und Prostituierten. Ebenso machen Sie beispielsweise als Polizist, Priester, Tänzer, Landstreicher, Arzt, Kellner oder Zwerg die Gegend unsicher. Auch Monster und Tiere sind für ihren Besitzergreifungs-Drang kein Hindernis. Dank der von Shiny gehypten RT-Dat-Technologie gibt es im Spiel kein Ruckeln mehr. Vielmehr wird der Detailreichtum in aufwendigen Situationen heruntergerechnet. Wohl dem, der einen schnellen Rechner zuhause stehen hat, denn das Auge spielt schließlich auch mit. **(jr)**



Ob ein Gegner auf uns zielt, sehen wir an seinem leuchtenden Fadenkreuz.

Indiana Jones

und der Turm von Babel

Flott, flott, Herr Dr. Jones: Der Extrem-Archäologe startet in »Indiana Jones und der Turm von Babel« in neue Action-Abenteuer.



Gar nicht königlich: Indy wird in König Salomons Minen von sowjetischen Schergen unter Beschuß genommen.

Indiana Jones und Sophia Hapgood: Namen, die passionierte Adventure-Fans an »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« erinnern, an Abenteuer in fernen Ländern und an versunkene Kontinente.

Der ehemalige Drehbuchautor und Regisseur Hal Barwood (mehr über ihn können Sie in unserem Spiele-Guru-Special in der letzten Ausgabe lesen) war damals der zuständige Projektleiter bei LucasArts. Er ist noch heute dabei und sitzt mit seinem Team an »Indiana Jones und der Turm von Babel«.

Allerdings handelt es sich dabei, wie bereits mehrfach berichtet, nicht mehr um ein reinrassiges Abenteuer. Die Entwickler sprangen auf den populären Zug der Action-Adventures auf. Vollmundig tönt Barwood: »Indiana Jones definiert den Begriff Actionheld völlig neu – perfekt für ein Spiel im Echtzeit-3D-Action-Adventure-Genre«. Aha. Auf den ersten Bildschirmfotos und Animationen sah Indy jedenfalls ganz schick aus – deutlich besser als der enttäuschende Star-Wars-Kollege »Die dunkle Bedrohung«.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** November '99

Besonderheiten: Neue Abenteuer des legendären Archäologen ■ Zahlreiche Waffen und Fahrzeuge für Indy ■ Sagenumwobene Schauplätze rund um den Globus ■ Nur mit 3D-Karte spielbar



Neulich, am Grenzübergang: So ein Mist, jetzt habe ich doch tatsächlich meinen Reisepass vergessen. (alle Bilder 640x480, 3D-beschleunigt)

Zu Hilfe, Professor Jones!

Da der neue Indy-Titel im Jahr 1947 spielt, sind Ihre Gegenspieler nicht mehr die altbewährten Nazis, sondern waschechte Sowjets um den Physiker Gennadi Volodnikov. Dieser führt Ausgrabungen in den Ruinen des antiken Babylon durch, wo er auf die Reste des Turms von Babel stößt. Dort verwirrte Gott laut Bibel die Sprachen der damaligen Weltbevölkerung. Und an einem solchen Ort ist natürlich auch der Teufel nicht weit: Mit Hilfe einer antiken Maschine soll sich das Tor zum so genannten Aetherium öffnen lassen. Wer den Zugang zur höllischen Parallel-Dimension beherrscht, könnte das globale Kräfteverhältnis schwer zu seinen Gunsten verschieben. Ehrensache, dass Indy sofort zur Stelle ist, nachdem seine alte Freundin Sophia Hapgood ihn im Auftrag der CIA kontaktiert.



Na, kommt Ihnen diese Szene irgendwoher bekannt vor?



Der Feind auf meinem Schiff: Dr. Jones hat sich an Bord des Frachters Pudovkin geschlichen.



Erwähnten wir, dass unser Held auch schwimmen kann? Fragen Sie uns nicht, was er dabei mit seinem Hut macht.

Einmal um die ganze Welt

Die Schauplätze des Turms von Babel machen jedem James-Bond-Film Konkurrenz: Auf der Hatz nach den Maschinenteilen besuchen Sie nicht nur Babylon, sondern auch König Salomons Minen, versunkene Pyramiden der Azteken und eine abgeschiedene Bergregion in Kasachstan. Dass dabei weder Hut noch Peitsche fehlen dürfen, versteht sich von selbst. Weil aber hartnäckige Sowjets sich davon nur selten beeindrucken lassen, muss unser Held im Verlauf des Spiels auch auf eine Bazooka, Gewehre, Maschinenpistolen und Handgranaten zurückgreifen. Unterwegs ist Dr. Jones übrigens nicht nur auf Schusters Rappen, als Spieler steuern Sie unter anderem einen Jeep, ein Boot und einige Bergwerks-Loren, die Erinnerungen an den »Tempel des Todes« wachwerden lassen.

Mit jedem gefundenen Teil der antiken Wunderwaffe bekommt Indy eine magische Zusatzkraft verpasst – bleibt abzuwarten, ob diese wirklich Auswirkungen auf seine Fähigkeiten haben, oder ob sie nur als simple Schlüssel dienen.


Die Peitsche, dein Freund und Helfer: Indy entwaffnet damit sowjetische Schurken, hangelt sich über gähnende Abgründe oder angelt sich ein Stück von einer Statue.

Und wo bleibt der Test?

Tja, manchmal kommt es anders, als man denkt. Eigentlich hätten wir Ihnen in dieser Ausgabe gerne einen Test des neuesten Indy-Abenteuers präsentiert, doch LucasArts verschob den Erscheinungstermin wieder einmal nach hinten – und wir müssen noch ein Weilchen länger auf die Testversion warten. Nun soll es im nächsten Monat so weit sein, natürlich ohne Gewähr.

Um Ihnen die Wartezeit bis dahin noch etwas zu verschönern, präsentieren wir Ihnen mit dieser Vorschau die neuesten Bilder von LucasArts. Genauere Details zum Spiel gibt es dann im Test, bei dem wir natürlich auch klären, ob LucasArts bei einigen Texturen der offiziell freigegebenen Bilder noch getrickst hat, oder ob die Grafik-Engine wirklich zu solch filigranen Mustern fähig ist. **(ra)**


Während Volodnikov nichtsahnend im Innern seines Hauptquartiers in Babylons Ruinen integriert …


… beobachtet Indy derweil nur wenige Meter entfernt einen Transporter ohne Lieferschein.

Interstate '82

Selbst mutige Easy Rider werden älter und suchen dann einen ruhigeren Job. Doch wenn ein Freund in Not ist, eine Bluttat nach Rache schreit, erinnern sie sich ihres Kämpferherzens.



O Tempora, o Mores: Statt Nummern- gibt es nur noch Namensschilder an den Fahrzeugen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Activison
- **Genre:** Action
- **Termin:** Dezember '99

Besonderheiten: Fortsetzung von »Interstate '76« ■ Grafik-Engine basiert auf dem Roboterspiel »Heavy Gear 2« ■ Viel Musik im 80er-Jahre-Stil ■ Spannende Geschichte



Auch im Interstate-Universum des Jahres 1982 schätzt man farbenprächtige Explosionen sehr.

Nacht für Nacht kehrt der Traum zurück – Jade Champion verblutet in seinen Armen. Nacht für Nacht wacht Taurus schweißgebadet auf, stöhnt vor Seelenschmerz, ist verzweifelt. Er hatte Jade nicht helfen können.

Sechs Jahre liegt das Drama jetzt zurück und Taurus hat ihren Tod noch immer nicht richtig verarbeitet. Als sich Skye, die jüngere Schwester von Jade, Hilfe suchend an ihn wendet – ihr Bruder Groove Champion ist verschwunden – kann er dieser Idee deshalb zunächst überhaupt nichts abgewinnen. Seine Jahre auf der Straße, so hatte er beschlossen, sind ein für allemal vorbei.

Sechs Jahre später

»Interstate '82« besitzt eine recht ausgefeilte Hintergrund-Geschichte. Als Spieler verkörpern Sie Taurus, den zwei Meter großen Schwarzen mit dem Poetenherzen und den schwieligen Händen aus dem ersten Teil. Und auf der Suche nach Groove, Ihrem alten Kumpel, werden Sie noch so manches Gedicht aufsagen und so manchen Schurken in die Hölle schicken. Denn Taurus kann es nach etwas Überlegung selbstverständlich nicht verantworten, die junge, unerfahrene Skye alleine ihren Bruder suchen zu lassen. Außerdem gäbe es in diesem Fall kein Spiel.

Die Interstate-Welt besteht vor allem aus langen, staubigen Highways und schwer gepanzerten Fahrzeugen. Ein weltweiter Holocaust hat vor etlichen Jahren die bestehende Ordnung gestürzt und den Überlebenden einen verwüsteten Planeten hinterlassen. Auf dem kurvt man jetzt weiter in schwerbewaffneten Hobeln umher und verstrickt sich in Banden- und sonstige Kleinkriege. Liebhabern des ersten Teils ist das nicht neu; ihren Musikgeschmack müssen sie aber anpassen. Bestand die Hintergrund-Musik des Vorgängers noch aus den Klängen der 70er, so werden die Straßenschlachten nun (möglichst rhythmusgetreu bitte) zu Kompositionen ausgetragen, die an Ian Hammer (Miami Vice) oder andere Recken der Achtziger erinnern.



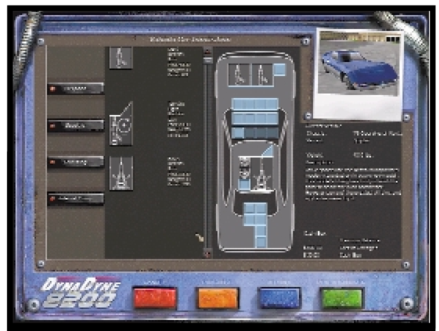
Unendliche Weiten – Taurus und Skye (mit Motorrad auf der Ladeplane) folgen dem Highway durch die amerikanische Prärie.

Guter Stil trotz Grafikschwächen

Wer bei Interstate '82 nur auf die Grafik schielt, ist enttäuscht. Keine spiegelnden Reflexe auf den Fahrzeugen, kein bildhübscher Weitblick, keine bis ins kleinste detaillierte Landschaft. Die Interstate-Reihe hatte hier schon immer Schwächen, vor allem große Städte wirken immer noch kümmerlich. Die Vorzüge von I'82 liegen tiefer. Da wäre zum Beispiel die Hintergrund-Geschichte. Jede der Missionen wird von einer Filmsequenz eingeleitet,



Der Wagen links wurde von uns zusammengeschossen, der Fahrer (rechts) flieht zu Fuß weiter.



Sie können Ihren Liebling mit den unterschiedlichsten Waffen ausrüsten.



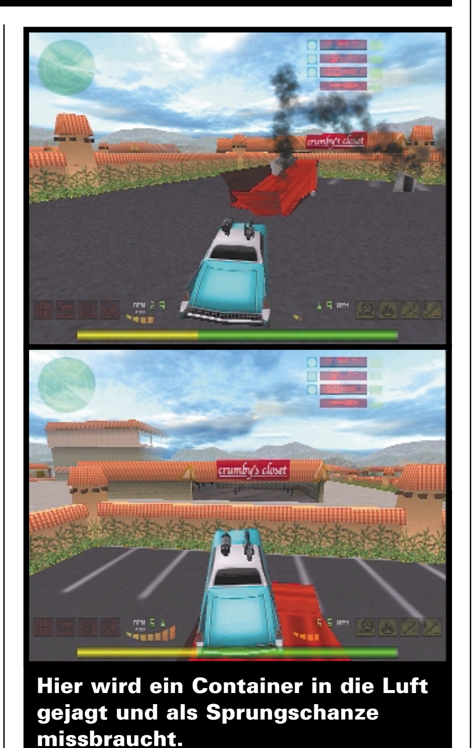
Farbbeutel auf der Windschutzscheibe. Widerlich.

insgesamt wollen 40 Minuten spannende Story abgespult werden. Anders als etwa bei »Driver« besitzen diese Bilder Atmosphäre, gelingt es ihnen doch durch viele kleine Gesten, den Protagonisten Ausdruck und Charakter zu verleihen. Noch dazu sind die englischen Sprecher der Computercharaktere vorzüglich. Activision hat deshalb beschlossen, für die deutsche Version keine Synchron-Sprecher zu engagieren, sondern den Text lediglich am unteren Bildschirmrand einzublenden. Eine preiswerte Lösung, die aber andererseits dem Wunsch nach möglichst großer Authentizität entspricht.

Des Weiteren erreicht I'82 bei der Mischung von Fahrzeugkampf und Rennspiel-Atmosphäre ungeahnte Höhen. Dank dreier Schwierigkeitsgrade sollte es mit etwas Übung jedem Spieler möglich sein, sowohl schnittig um die Kurve zu schlittern, als auch dabei den Geschossen der Gegner auszuweichen. Die Landschaft des



Eine schöne Panorama-Perspektive, die aber für den Kampf ungeeignet ist.



Hier wird ein Container in die Luft gejagt und als Sprungschanze missbraucht.

amerikanischen Westens, in der Sie sich völlig frei bewegen können, mag nicht die schönste sein, aber sie wirkt echt. Und durch die Vielzahl an Waffen, Panzerungen oder Sonderausstattungen für Ihr Fahrzeug wird die Suche nach Groove Champion ebenfalls verschönt. Ein kleiner Wirtschaftspart kommt mit ins Spiel: Für jeden Gegner, den sie ins Nirvana schicken, gibt es eine kleine Geldprämie. Ballern Sie tüchtig, wird schon bald das neue Mörsergeschütz Marke »Feindestod« auf dem Dach montiert. Oder soll es doch der Flammenwerfer »Grill den Burschen« sein? Die Auswahl ist reichhaltig. Neben dem Einbau von MG-Türmen, Lasern, oder Ölpfannen wird der Wagen auf Wunsch auch umlackiert, stärker gepanzert oder getunt. Wofür auch immer Sie sich entscheiden: Endlich mal eine sinnvolle Verwendung der Spargroschen.

Noch ein letztes Gedicht

Taurus hat nicht nur Schwielen am Abzugsfinger, sondern wie bereits erwähnt auch eine lyrische Ader, die er wie ehedem zum Tragen bringt. Ein Druck auf die P-Taste (für Poesie) genügt und er zitiert mit viel Tremolo in der Stimme eines seiner selbsterdachten Werke, in denen es zum Beispiel um stürmische Straßen, verlorene Liebe oder sonstwie tragische Ereignisse geht. Seufz. Taurus – ein Mann nach meinem Geschmack. **(uh)**



»Renn um dein Leben, Skye!« Außerhalb ihres Autos sind die Protagonisten sehr verwundbar.

Tomb Raider 4
The Last Revelation

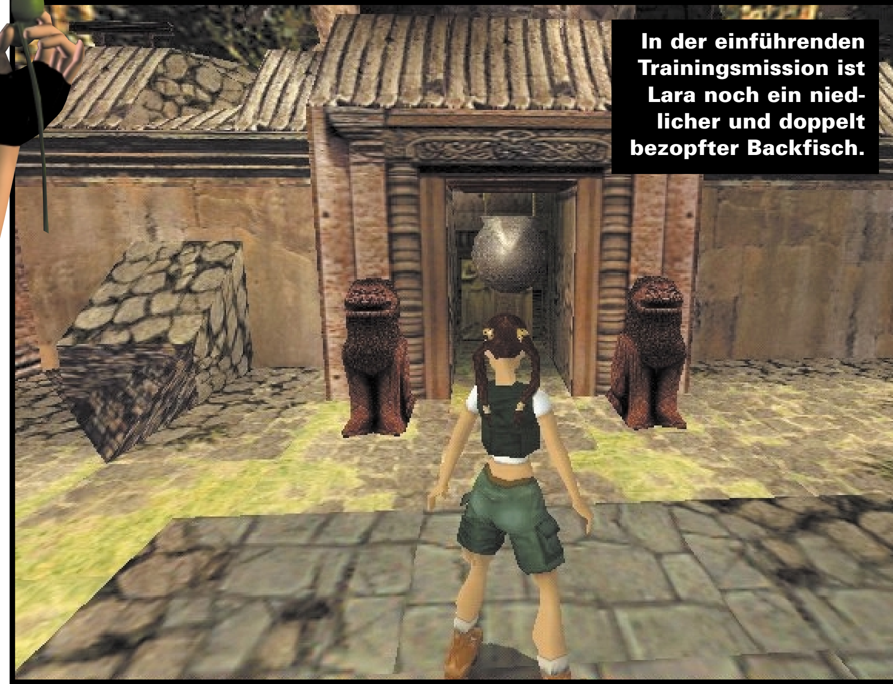




SPIELFAKTEN

■ **Hersteller:** Core Design/Eidos
■ **Genre:** Action-Adventure
■ **Termin:** Dezember '99

■ **Besonderheiten:** Fortsetzung von »Tomb Raider 3 mit verbesserter Grafik ■ Geschmeidigere Animationen ■ Gesteigerte Rätseldichte ■ Ihre wohlproportionierte Hoheit Lara Croft



In der einführenden Trainingsmission ist Lara noch ein niedlicher und doppelt bezopfter Backfisch.

Fräulein Croft, in die Garderobe bitte. Bereits zum vierten Mal will das berühmte Fräuleinwunder die Computerwelt erobern – und mag sich dafür noch nicht einmal umziehen.



Neuartige Lichteffekte wie spiegelnde Wände und Deckenbeleuchtungen steigern die ohnehin schon gruftige Atmosphäre.

Selbst der stromloseste Hinterwäldler dürfte schon mal was von Lara Croft gehört haben, schließlich zählt die Heldin dieses Action-Adventures zu den bekanntesten digitalen Persönlichkeiten überhaupt.

Weltweit fanden ihre drei, auf diversen Konsolen und dem PC verbreiteten Abenteuer bislang mehr als 16 Millionen Abnehmer.

Kein Wunder, dass Hersteller Core Design beim vierten Teil »Tomb Raider: The Last Revelation« streng nach der Devise »Auch morgen keine Experimente« verfährt. Statt das Rad neu zu erfinden, verbesserte man lieber rund 90 Prozent der bereits bei Tomb Raider 3 eingesetzten Entwicklungs-Engine, behielt dabei aber sowohl die Gesamt-Präsentation als auch den Spielverlauf im Großen und Ganzen bei. Lara selber spendierte man rund 200 zusätzliche Polygone, als Folge davon erscheint und bewegt sie sich etwas geschmeidiger. Des Weiteren dürfen Sie flüssigere Animationen, verbesserte Licht- und Spiegelungseffekte sowie insgesamt mehr Sorgfalt im grafischen Detail erwarten. Ein Beispiel von vielen: Wenn Lara einem Wasserbad ent-


Mit dem schmucken Motorrad brettert Lara unbeschadet an den Scharfschützen vorbei.

steigt, perlen kleine Tropfen von ihrem kurvenreichen Körper.

Zurück in die Zukunft

Wer die letzten Jahre ein Eremiten-Dasein geführt haben sollte, dem sei gesagt, dass Lara Croft quasi das weibliche Pendant zu Indiana Jones ist. Und genau wie Indy ist die Heldin ständig auf der Jagd nach alten Artefakten. In »Tomb Raider: The Last Revelation« verschlägt es die Heroine nach Ägypten und dort zunächst in den Tempel eines altägyptischen Gottes namens Seth. Dem klaut die Grabschänderin – wie in gerenderten Zwischensequenzen erzählt wird – gleich mal ein kostbares Amulett. Ein Raub mit Folgen, denn daraufhin kehrt der tote Gott wieder zu den Lebenden zurück und um ihn wieder ins Reich der Toten zu verbannen, muss eine spezielle Zeremonie durchgeführt werden, für die wiederum etliche Reliquien und eine bestimmte Sternenkonstellation vonnöten sind…

Aus diesen Gründen bereist Lara nach und nach Kairo, Alexandria, Karnak, das Tal der Könige und die Pyramiden von Gizeh. Zuvor aber kommen Sie in den Genuss eines zeitlich in Madame Crofts Jugend angesiedelten Tutorials. Während der Übungen mit der 16-jährigen Zopfliese Lara gewöhnen Sie sich an Ihre außergewöhnliche Beweglichkeit. Sie gehorcht ausschließlich der Tastatur, kann laufen, rennen, springen, klettern, schwimmen, tauchen, kriechen, Gegenstände verschieben und sogar Salti schlagen. Neuerdings ist sie auch in der Lage, ein Seil emporzukraxeln und einen zwar kurzen, aber dafür sehr schnellen Zwischenspurt einzulegen.

Das neue Lara Croft-Model heißt Lara Wellar.

Normalerweise ist sie auf Schusters Rappen unterwegs, ab und an schwingt sie sich aber auch mal auf einen Jeep oder ein Motorrad.

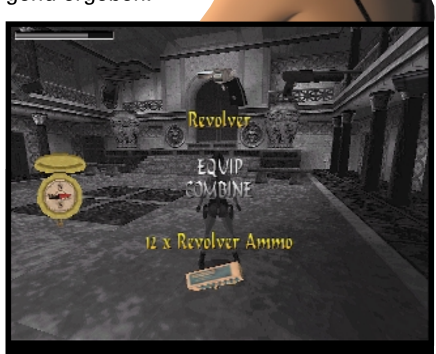
Erleichterungen

Verglichen mit den drei Vorgängern verspricht Tomb Raider 4 a) nicht so schwierig und b) wesentlich rätsellastiger zu werden. Fairerweise finden sich die Schlüssel und Hebel, die zum Öffnen der zahllosen Türen benötigt werden stets in der näheren Umgebung, das Abwandern weiter Wegstrecken soll damit ebenso der Vergangenheit angehören wie allzu komplizierte Sprung-Kombinationen. Rätseltechnisch dürfen Sie sich auf verhältnismäßig komplexe Aufgaben gefasst machen. Dazu kommen die altbekannten Druckplatten und Schalter, die oftmals in schwer zugänglichen Felsspalten angebracht wurden. Fallen gibt es zwar wieder zuhauf, oftmals ziehen diese aber nur Lebenspunkte ab, statt wie bei den Vorgängern gleich das vorzeitige Spielende einzuläuten.

Wenn Sie sich nun bei frei beweglicher Kamera umschauen wollen, wird Lara einfach transparent. Auch führt sie ein Fernglas mit sich herum, sperrige Türen und verschiebbare Felsblöcke knackt sie mit ihrem Brecheisen. Ab sofort lassen sich auch Gegenstände miteinander kombinieren, etwa ein Gewehr mit einem Zielfernrohr. Außerdem findet sich im Rucksack ein Kompass, der erstens die Orientierung erleichtert und zweitens zwecks Lösung einiger sehr diffiziler Rätsel unentbehrlich ist. Geplant ist auch, dass Lara ein Tagebuch mit sich rumschleppt. Gegen einen kleinen Punktabzug dürfen Sie sich dort im Notfall den einen oder anderen kleinen Tipp abholen. Darüber hinaus finden sich manchmal kleine Kartenteile, die zusammengesetzt eine Übersichtskarte der aktuellen Gegend ergeben.

Der rechte, grüne Energiebalken wird nur bei Zwischensprints eingeblendet.


Wenn Sie auf den Ansichtsmodus schalten, wird Lara neuerdings transparent.



Das Inventar wartet neuerdings mit einem Kompass und kombinierbaren Gegenständen auf.

Feinde und Flinten

An Waffen besitzt Lara natürlich wieder ihre beiden mit unendlicher Munition gesegneten Pistolen. Unterwegs findet sich dann noch eine Desert Eagle, eine Shotgun, eine Uzi, ein Granatwerfer und ein Präzisionsbogen, der sich hervorragend dazu eignet schwer erreichbare Schalter umzulegen. Wie gehabt braucht Lara nur in die ungefähre Richtung zielen, aus der die Feinde anrücken, um einen Treffer zu landen. Sie können aber auch in die Ich-Perspektive schalten und einen bestimmten Feind gezielt anvisieren. Die Gegnerdichte insgesamt hat etwas abgenommen, dafür wurde deren Intelligenz verbessert. So neigen nun etliche Feinde dazu, Ihre Aktionen nachzuäffen: Wenn Sie sich etwa durch einen Sprung vor einem Skelett in Sicherheit bringen wollen, springt ihnen das Klappergestell einfach exakt hinterher. Überhaupt sind die Gegner weitaus beweglicher geworden, so gebieten viele Untote von der Sphinx über Skelette bis hin zu Statuen und Elementargeister über fast ebenso viele Bewegungsmodi wie Lara höchstselbst. **(md)**

Daikatana, Anachronox, Deus Ex

Über den Dächern von Dallas, in der 54sten Etage eines Wolkenkratzers, stellten die Jungs von Ion Storm gleich drei ihrer kommenden Produkte vor. Mit ihnen wollen sie den Spiele-Olymp erstürmen.

Beim Stelldichein in Texas zeigten sich die Star-Designer Tom Hall, John Romero und Warren Spector in prächtiger Laune. Kein Wunder: Die beiden Action-Rollenspiele »Anachronox« und »Deus Ex« präsentierten sich in einem bereits recht fortgeschrittenen Stadium, die Veröffentlichung von »Daikatana« steht kurz bevor.

SPIELFAKTEN

- **Titel:** Daikatana
- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** 3D-Action-Shooter
- **Termin:** Dezember '99
- **Besonderheiten:** 25 verschiedene Waffen ■ Vier Zeitperioden und Welten ■ Interessanter Mehrspieler-Modus



Mikiko nimmt Ihnen hier die Arbeit ab, am linken unteren Bildrand sehen Sie Ihre Lebensanzeige. (Daikatana)

Daikatana

Pünktlich zum Weihnachtsfest begeben Sie sich im 3D-Ego-Shooter auf die Suche nach dem mysteriösen Schwert Daikatana. Sie übernehmen die Rolle von Hiro Miyomoto und kämpfen sich durch vier Welten in vier unterschiedlichen Epochen. Ihre Reise beginnt 2455 im japanischen Kyoto, doch nach einem unerwarteten Zeitsprung finden Sie sich in der zweiten Episode im antiken Griechenland wieder. Von dort aus werden Sie ins mittelalterliche Norwegen katapultiert, den Showdown erleben Sie im San Francisco des Jahres 2030.



Obwohl John Romero schwer beschäftigt ist, machte er an seinem Schreibtisch etwas Platz, um uns Daikatana vorzuführen.

Steigerungsfähige Wunderwaffe

Jedes Kapitel ist in sechs Level unterteilt, bei denen insgesamt 64 verschiedene Monster Ihren Weg kreuzen. Tatkräftige Unterstützung erhalten Sie von Mikiko Ebihara und Superfly Johnson. Die beiden Gefährten folgen Ihnen zwar, steuern können Sie jedoch nur Hiro. Sie bedienen sich aus einem Fundus von 25 Waffen, darunter ein mit Krallen bestückter Silberhandschuh, der Ihre einzige Chance darstellt, Werwölfe zur Hölle zu schicken. Der besondere Clou: Trefferpunkte können Sie nicht nur zur Verbesserung der Attribute Ihres Helden hernehmen, sondern auch in die Qualität des Schwertes Daikatana investieren.

Multiplayer

Für den Mehrspieler-Modus plant Chef-Designer John Romero nicht nur gängige Arenen-Szenarios, sondern auch ein so genanntes Coop-Deathmatch. Dabei soll das komplette Game als Deathmatch durchgespielt werden können.

Anachronox

Das mit einer für Genre-Verhältnisse ungewöhnlich anspruchsvollen Hintergrundgeschichte ausgestattete Action-Rollenspiel führt Sie 700 Jahre in die Zukunft. Als Sly Boots reisen Sie durch die Galaxis, auf der Suche nach den Überresten einer längst ausgerotteten Alien-Rasse, die über eine sehr fortschrittliche Technologie verfügte. Während der Nachforschungen stoßen Sie auf allerhand mysteriöse Zusammenhänge und Geheimnisse, die es zu entschlüsseln gilt.

Planet der Geächteten

Ausgangspunkt Ihres Abenteuers ist Anachronox, eine verlassenen Alienstadt, die zum Sammelbecken für galaktische Kriminelle aller Art geworden ist. Hier schlägt sich der Held eher schlecht als recht als Privatdetektiv durch. Zum Glück steht Ihnen dort aber eine virtuelle Sekretärin hilfreich zur Seite. Sie sortiert die verschiedenen Infos und gibt Tipps, wo der nächste Einsatzort sein könnte ... Wollen Sie sämtliche 60 Level erfolgreich meistern, müssen Sie die etwa 449 NPCs der sechs verschiedenen Planeten geschickt befragen, Gegenstände sammeln und sich gegen 189 Monster tapfer zur Wehr setzen.

Neues Kampf-System

Für Ihre sechsköpfige Party hat der Designer Tom Hall ein neues Kampf-System entwickelt. Details wollte er noch nicht verraten. Augenzwinkernd meinte er nur, dass der Spieler mit der Mischung aus Attackieren und anschließendem Heilen nicht allzu weit kommt, wenn er nicht auch taktische und strategische Komponenten im Hinterkopf behält. Da sich die Story hinter Anachronox als extrem umfangreich erwies, hat Ion Storm den zweiten Teil schon in der Pipeline.

SPIELFAKTEN

- **Titel:** Anachronox
- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Umfangreiche Story ■ 60 Level ■ Viele NPCs mit eigener Hintergrundgeschichte ■ Tools zum Design von Spiele-Welten



Sly lebt auf Anachronox, im Stadtteil Bricks. Dort hat sich gerade die Schwerkraft verändert.



Die ersten Ideen zu Anachronox kamen Tom Hall vor zweieinhalb Jahren im Badezimmer.

Ein unschlagbares Duo: Sly und Stiletto





Sly, Stiletto und Grumpos, der Wissenschaftler, beratschlagen das gemeinsame Vorgehen. (Anachronox)

SPIELFAKTEN

- **Titel:** Deus Ex
- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** April 2000
- **Besonderheiten:** Komplexe Story
- Großer Entscheidungs-Spielraum



Ihr Inventar am rechten unteren Bildschirmrand ist noch recht leer. Sie sollten sich schnellstens nach geeigneten Waffen oder Werkzeugen umsehen.



Deus Ex

Im Jahre 2052 ist die Welt ein gefährliches Pflaster. Drogen, Krankheiten und Umweltverschmutzungen raffen Tausende von Menschen dahin, den Rest erledigen Terroristen. Als Anti-Terror-Agent J.C. Denton wird der Spieler von der UN ins Rennen geschickt, um für Ordnung zu sorgen. Und ehe Sie sich versehen, stecken Sie mittendrin in einer alten Verschwörung um die Weltherrschaft, einem Mix aus Intrigen, Lügen und Verrat.

In den 15 Missionen, die Sie nach New York, Paris oder Hongkong führen, spielen Computer eine zentrale Rolle. Bei futuristischen Bankautomaten haben Sie als Hacker auch Zugriff auf fremde Konten und mit den neuesten Nachrichten versorgen Sie sich an Public-Terminals. Am PC lesen Sie nicht nur eigene E-Mails, sondern wenn Sie clever sind, auch die der Widersacher und über die Security-Terminals schalten Sie Alarmanlagen aus oder beobachten illegales Treiben via Überwachungs-Kameras.

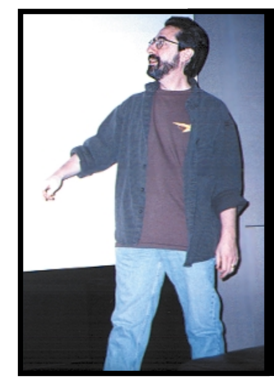
Halb Mensch, halb Maschine

Spezielle Mikrochips unterstützen die Körperfunktionen des Helden und verleihen J.C. übernatürliche Fähigkeiten, die er für seinen Job dringend braucht. Diese Mikrochips heißen »Augmentations« und werden im Spielverlauf in Kanistern aufgesammelt.

Es gibt 12 verschiedene Augmentations, etwa für das Sehen (Sie haben dann die Fähigkeit im Dunkeln zu sehen), fürs Laufen (Sie sind schneller zu Fuß unterwegs) oder für die Kommunikation (mit einem Sender im Kopf können Sie jederzeit mit Ihren Auftraggebern in Kontakt treten). Jede Augmentation kann weiterentwickelt werden, der Spieler entscheidet selbst die Gewichtung seiner übermenschlichen Fähigkeiten.

Unterschiedliche Wege führen zum Ziel

Deus Ex soll das erste Action-Rollenspiel werden, welches sich dem Spieler anpasst. Es gibt keinen vorgeschriebenen Weg, wie Sie die einzelnen Situation angehen. Vielmehr bestimmen Sie selbst, auf welche Art



Warren Spector denkt über eine Trilogie von Deus Ex nach, sein nächstes Projekt wird jedoch in einer Fantasy-Welt angesiedelt sein.

die Aufgaben gelöst werden. Für jedes Problem gibt es verschiedene Wege zum Ziel. So können Sie etwa das Spiel gewinnen, ohne einen einzigen Menschen zu töten. Seit März letzten Jahres beschäftigt Ion Storm eine Crew von rund 22 Mann, die fieberhaft damit beschäftigt ist, das dunkle Zukunfts-Szenario mit Leben zu füllen.

Beim Besuch in Dallas verriet uns Warren Spector, dass er dem Spiel einen Multiplayer-Deathmatch-Modus spendieren will. Da jeder Spieler seinen Helden mit verschiedenen Fähigkeiten ausstattet, könnte dies eine spannende Sache werden. Für die Zukunft wird außerdem darüber nachgedacht, eine zusätzliche Mehrspieler-Version herauszubringen.

(Nicole Radewic/ms)



J.C. Denton benutzt seine »Sicht-Augmentation«. So kann er seine Gegner im Dunkeln erkennen. (Deus Ex)



Sie können mit jedem Charakter agieren und die Dialoge sind komplett vertont. In jeder Unterhaltung haben Sie mehrere Antwortmöglichkeiten. (Deus Ex)

The Wheel of Time

Legend beschreitet neue Wege – mit einem 3D-Shooter versuchen die Adventure-Spezialisten jetzt ihr Glück.

Wie es für Legend (Eric the Unready, Sorcerers get all the Girls, Gateway) typisch ist, darf einem Spiel aus der eigenen Schmiede eine ausgereifte Story natürlich nicht fehlen. So auch bei Wheel of Time, einem Actionspiel, dem das Bestseller-Universum »Rad der Zeit«, geschaffen von Robert Jordan als Background dient. Hintergrundwissen über die Fantasy-Umgebung ist aber nicht zwingend notwendig, da sich das Geschehen zeitlich vor Jordans Büchern abspielt und mit einer eigenen Geschichte aufwartet. Im Single-Player-Modus schlüpfen Sie in die Rolle von Elayna, einer Schwester des Sedai-Ordens . Es existieren noch drei weitere Orden, die jeweils die Kontrolle über ein Siegel haben, welches das personifizierte Böse »The Dark One« vor dem Eintritt in die Welt hindert. Dennoch gelingt es einem fremden Orden Ihnen das Siegel vor der Nase wegzuschnappen.

Magie statt Schrotflinte

Gekämpft wird nicht etwa mit Raketenwerfern und in roter Rüstung, sondern hauptsächlich mit Magie. Jene entnehmen Sie aus herumliegenden Artefakten, den so genannten »Ter'angreal«. Jedes Artefakt enthält dabei unterschiedliche Kräfte aus denen Sie mächtige Zaubersprüche ziehen können. So zum Beispiel den »Seeker«, einen zielsuchenden Ball, der solange hinter seinem Opfer herschwebt, bis er es erwischt. Oder das Schutzschild »Reflect«, welches den Ihnen zugedachten Schaden auf die Gegner umleitet. Mit »Disguise« verwandeln Sie sich mal eben in das nächstbeste Monster und werden daraufhin ignoriert. Sollte die Situation mit allzu vielen Gegnern recht brenzlig werden, so rufen Sie mit »Earth Tremor« einfach ein kleines Erdbeben hervor.



Die pompösen Level wurden von einem waschechten Architekten entworfen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Legend/GT Interactive
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** November '99

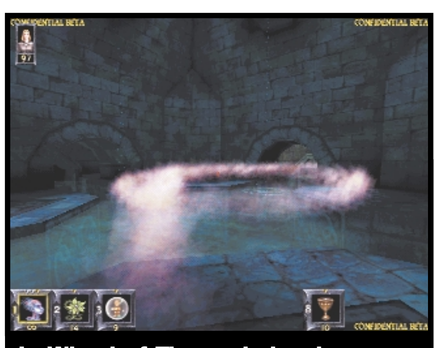
Besonderheiten: Basiert auf der Fantasy-Serie »Rad der Zeit« ■ Zwei Multiplayer-Varianten ■ Lange Zwischensequenzen ■ Verwendung der Unreal-Tournament-Engine ■ Keine Bots



Aus herumlungernden Artefakten lassen sich magische Kräfte ziehen, mit denen Sie die Schergen des Bösen beharken.

Die Arena wartet

Zwei Multiplayer-Modi gibt es außerdem. In der Arena steht das altbewährte Deathmatch an der Tagesordnung. Hier gilt das Motto: Jeder gegen jeden. Im Citadel-Modus sieht das schon anders aus. Er ist vergleichbar mit der Capture-the-Flag-Spielvariante, da es hier gilt, die Siegel der gegnerischen Mannschaft einzuheimsen. Zur besseren Verteidigung Ihrer Siegel haben sich die Designer etwas Besonderes einfallen lassen: So können Sie Ihren Levelabschnitt vor dem Kampf mit Fallen zupflastern. Wände täuschen Sackgassen vor, Fallgruben warten auf ahnungslose Abenteurer und versteckte Speere schnellen urplötzlich aus den Wänden. Wheel of Time verwendet die Unreal-Tournament-Engine und macht schon im Beta-Stadium einen soliden Eindruck. Ob Actionspieler mit dem Fantasy-Hintergrund zurechtkommen werden, wird sich bereits in der nächsten Ausgabe herausstellen. **(jr)**



In Wheel of Time scheint der Bodennebel zu leben – und fügt Ihnen auch prompt Schaden zu.

Der Verkehrs-gigant

Oh, eine Durchsage: »Die S6 kommt etwa 15 Minuten später!« Situationen wie diese sollten Sie unbedingt vermeiden ...

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** JoWood Productions/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** Februar 2000
- **Besonderheiten:** Planung des öffentlichen Nahverkehrs ■ Zwei Varianten: Gewinnorientierter Unternehmer oder Kommunalbeauftragter ■ Stadtbewohner haben individuelle Ansprüche und Fahrziele ■ 500 Gebäude, 25 Fahrzeuge

Ohne alle möglichen Verkehrsarten könnte unsere Gesellschaft nicht funktionieren. Schon der Klassiker »Railroad Tycoon« zeigte, dass dieses Thema auch Computerspieler gut unterhalten kann.

Kein Wunder, dass JoWood nun schon zum zweiten Mal ein Spiel dem Verkehr widmet. Beim zwei Jahre alten »Industriegiganten« mussten Sie Rohstoffe und Waren befördern, beim »Verkehrsgiganten« ist es jetzt Ihre Aufgabe, Stadtbewohner möglichst effizient von A nach B zu transportieren. Dabei spielen Sie entweder gewinnorientiert als Unternehmer oder handeln im Auftrag der Kommune. In isometrisch dargestellten Städten bauen Sie ein Verkehrsnetz auf, für das Sie Ihre Kunden nach und nach begeistern müssen. Zum Hin- und Herschaukeln der Passagiere setzen Sie unterschiedliche Verkehrsmittel ein, die im Verlaufe des Spieles auch noch weiter aufgewertet werden können.

Auf einer neu eingerichteten Linie werden jeweils nur ein paar Kunden mitfahren, sind diese zufrieden, verstärkt sich die Auslastung der Route durch positive Mundpropaganda. Gefällt den Passagieren das Angebot nicht, werden sie auf ihr geliebtes Auto zurückgreifen und so vermehrt zum Individualverkehr in der Stadt beitragen.



Nichts geht mehr! Stillstand rund um das Brandenburger Tor. Eine neue Buslinie könnte Abhilfe schaffen ...

Durch diese Straßenschluchten sollen Ihre Vehikel wahre Passagiermassen befördern, keine leichte Aufgabe ...

Statistiken können Anfänger außer Acht lassen, alle relevanten Informationen werden direkt auf dem Bildschirm zu erkennen sein. Richten Sie beispielsweise auf einer überfüllten Straße eine effiziente Buslinie ein, können Sie direkt erkennen, wie der Individualverkehr nachlässt.

Mit solchen Schmuckstücken geht es durch die Straßen.

Auf die detaillierte Darstellung von Gebäude und Fahrzeugen wurde sehr viel Wert gelegt.

Wie im realen Leben

Das Leben in »Ihrer« Stadt wird realitätsnah simuliert. Jeder Bewohner wird bestimmte Ziele erreichen wollen und dazu das Fahrzeug benutzen, das ihm die meisten Vorteile bringt. Es ist daher wie im realen Leben nicht einfach, die Kunden zum Umstieg auf öffentliche Verkehrsmittel zu bewegen. Unfälle, die Staus verursachen, erschweren Ihre Aufgabe ebenso wie spezielle Ereignisse, etwa eine Fußball-WM. Sie können Ihre Kunden im Endlos-Spiel herumschaukeln oder Ihr Geschick in Spezialszenarien, Einzel- und Kampagnen-Missionen versuchen. Zu Beginn einer Kampagne werden Sie sich mit Aufbauarbeiten befassen, während Sie später oftmals dem marode am Boden liegenden städtischen Transportsystem wieder auf die Beine helfen sollen. Ein variabel einstellbarer Schwierigkeitsgrad soll das Spiel für Anfänger und Fortgeschrittene interessant machen. Einer Beförderung steht eigentlich nichts mehr im Wege ... **(st)**

Die Überflieger

Looking Glass Studios liefert seit sieben Jahren unter der Leitung von Paul Neurath Qualitätsware für PC Spieler. Der große Erfolg stellte sich jedoch erst in den vergangenen zwei Jahren ein.



System Shock 2 ist der größte Erfolg, den Looking Glass je hatte.

Karriere Highlight

Nicht jeder weiß, dass Looking Glass Studios die Erfinder des 3D-Texture-Mappings sind. Diese damals revolutionäre Technologie wurde erstmals in Ultima Underworld angewandt. Zwar war die Anwendung von Texturen in auf Grafik spezialisierten Workstations bereits möglich, wurde aber im PC-Bereich für generell unmöglich gehalten. Doch bereits 1989 gelang Looking Glass der erfolgreiche Einsatz texturierter Wände in den Underworld-Dungeons.

Sportspiele

Selbst vor Sportspielen schreckt man bei Looking Glass nicht zurück. Neben dem Golf-Simulator »British Open Golf« entwickelte man bereits vor sieben Jahren im Auftrag von Electronic Arts das sehr erfolgreiche »American Football Game Madden 93«. Weitere Sport-Sims sind jedoch zur Zeit nicht geplant.

Feiglinge

Der Erfolg von »Thief: The Dark Project« war am Anfang fraglich. Dennoch ließen sich die Designer nicht von ihrem ursprünglichen Plan abbringen. So genannte Marketingexperten warnten eindringlichst gegen ein 3D-Spiel, in dem ein zwielichtiger Charakter die Hauptrolle spielt, der vor seinen Feinden davonrennt und Gegner aus einem Hinterhalt niederknüppelt. Mehrmals wurde Looking Glass nahegelegt, mehr klassische Actionelemente einzubauen. Zum Glück vergebens.

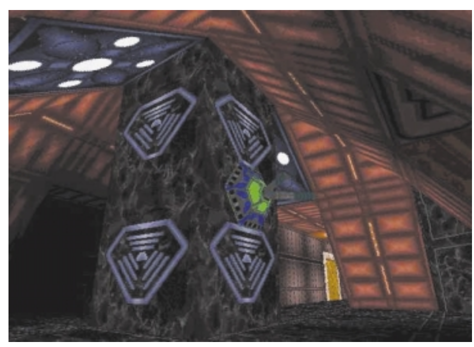
»Garriott, Neurath, Roberts, Romero: Ein Team!«

Was macht ein studierter Geologe, der keinen Job findet? Er entwickelt Spiele. Im Fall von Paul Neurath handelte es sich um den Titel »Deep Space«, der 1984 von Sir-Tech-Software veröffentlicht wurde. Zu dieser Zeit konnte man mit Unterhaltungsprodukten für den Apple II noch keine großen Erfolge feiern. Im Frischhaltbeutel verpackte Disketten mit fotokopierter Anleitung erwecken in der Regel kaum Interesse bei den Medien. Dennoch wurden Insider schnell auf den Newcomer Neurath aufmerksam und heuerten ihn für diverse Projekte an. Unter diesen Insidern befand sich auch ein junger Designer aus Texas, dessen Firma die ersten echten Erfolge in der noch jungen Branche verbuchen konnte. Die Firma hieß Origin, der Designer war Richard Garriott. Zu diesem Zeitpunkt residierte Origin noch in New Hampshire, keine zwei Autostunden von Neuraths Heimatstadt Boston entfernt. Garriott konnte ihn als Freiberufler für sein Team gewinnen, welches damals aus heute bekannten Größen wie Chris Roberts, Todd Porter, sowie einem milchgesichtigen Tester und Teilzeitprogrammierer namens John Romero bestand. Das Endresultat war »Space Rogue«, einer der frühen Origin-Hits. In dieser Zeit, Mitte der achtziger Jahre, stellte jeder Designer sein Projekt praktisch allein her. Neurath gibt aber gerne zu, dass ein geringer Teil des Programmcodes für Space Rogue von John Romero stammte.

Blauer Software-Himmel

Origins heimatverbundene Texaner zog es 1989 zurück nach Austin, Neurath jedoch blieb an der Ostküste. Origin wollte aber einen so guten Mann nicht verlieren und deshalb wurde er mit der Entwicklung von »Ultima Underworld« beauftragt. Eigentlich hätte es ein normales Rollenspiel mit einem neuen Handlungsfaden werden sollen. Die Idee, es im Ultima-Universum anzusiedeln, stammte von Neurath und wurde schnell von Origin akzeptiert. So kam es schließlich 1990 zur Gründung von Blue Skies Software, dem Vorgänger von Looking Glass. Zwei Jahre später stellte sich heraus, dass bereits ein anderes Software-Unternehmen diesen Namen trug und so erfolgte 1992 die Umbenennung in Looking Glass Studios. Es ist also durchaus fair zu sagen, dass Looking Glass bereits seit neun Jahren besteht.

Boston ist mit Sicherheit eine nette Stadt, hatte aber einen entscheidenden Nachteil: keine erfahrenen Spiele-Programmierer. Neurath stellte →


System Shock lieferte eine echte dreidimensionale Spielumgebung, die sich noch heute sehen lassen kann.


Neue und intelligentere Gegner wie dieser Magier warten in Thief 2 schon auf Sie.



Drei Generationen Flight Unlimited auf einen Blick. Dass Looking Glass auch ein Golfspiel herausgegeben hat, ist aber nur wenigen Spielern bekannt.

Ultima-Underworld-Petition

Viele Spieler hungern einer Fortsetzung zu Ultima Underworld geradezu entgegen. Die Webseite »Trough the Looking Glass« (http://www.ttlg.com/cgi-bin/uw3petition/), eine hervorragende und unabhängige Informationsquelle für alle Looking-Glass-Produkte, hat in den vergangenen Monaten bereits über 1500 Fans der Serie davon überzeugt, eine entsprechende Petition digital zu signieren.

Wer ist Irrational?

Wer sich die Verpackung von System Shock 2 etwas genauer ansieht, wird neben den Logos von Looking Glass und Electronic Arts auch das von Irrational Games finden. Die ebenfalls in Boston angesiedelte Firma wurden von vier ehemaligen Looking-Glass-Mitarbeitern gegründet, die bereits am ersten Teil beteiligt waren. Darunter befindet sich auch Chefdesigner Ken Levine. Irrational Games programmierte einen Großteil der Dark-Engine, mit der auch Thief entwickelt wurde.

Interview mit Paul Neurath

xxxx
xxxxxxx

PC Player: Du bist seit den frühen Achtzigern als Spieleentwickler tätig und neben Richard Garriott einer der dienstältesten Designer der Branche. Was hat sich in dieser Zeit geändert?
Paul Neurath: Zunächst einmal sind wir an einem Punkt angelangt, an dem wir Spiele produzieren können, ohne auf die Systemanforderungen achten zu müssen. PCs haben mittlerweile genug Rechnerkraft und 3D-Karten ermöglichen grafisch anspruchsvolle Spielumgebungen und ausgefeilte KI. Was sich natürlich auch geändert hat, ist die Anzahl der Angestellten. Als ich anfing, wurden die Firmen von guten Freunden oder Familien gegründet, wie die Brüder Sirotek (Sir Tech), Garriott (Origin), das Ehepaar Williams (Sierra) oder Broderbund.

PC Player: System Shock hat heute Kultstatus, wurde aber damals klar von Doom überflügelt. Wie kam es, dass zwei Firmen gleichzeitig an einem völlig neuen Genre arbeiteten? Industriespionage oder Zufall?
Paul: Ich würde Id Software auf keinen Fall der Industriespionage bezichtigen. Man muss bedenken, dass der Kontakt zwischen den wenigen Designern, die es damals gab, wesentlich enger war als heute. Außerdem habe ich in der Vergangenheit beispielsweise mit John Romero zusammengearbeitet. Ich erinnere mich auch daran, dass ich Ultima Underworld auf der CES 1991 John Romero vorgeführt habe. Der hatte einen Kumpel bei sich, dessen Name John Carmack war. Sie waren besonders angetan vom 3D-Texture-Mapping. Carmack sagte damals nur: "Das kann ich auch." Und nur wenige Monate nach Ultima Underworld wurde Wolfenstein 3D veröffentlicht. Er entwickelte aber eine eigene Variante zur Darstellung von Texture Maps. Und es war ein Actionspiel, während Underworld ein Rollenspiel war.

»Wir gingen mit unseren Spielen ein großes kreatives Risiko ein.«

PC Player: Mit Produkten wie Terra Nova und System Shock war Looking Glass der Konkurrenz sicherlich technologisch und spielerisch eine Nasenlänge voraus. Trotzdem verkauften sich beide Spiele nicht besonders gut. Warum?
Paul: Zunächst konnte damals niemand glauben, dass man Actionspiele verkaufen kann. Daher war die Marketingunterstützung nicht besonders groß. Außerdem hatten die Spiele für die damalige Zeit sehr hohe Systemanforderungen und die Interfaces waren extrem komplex und hatten eine steile Lernkurve. Wir gingen mit diesen Spielen damals ein großes kreatives Risiko ein und obwohl die Kritiken hervorragend waren, nahm der Markt diese Produkte nicht in der Form an, wie wir uns das vorstellten.

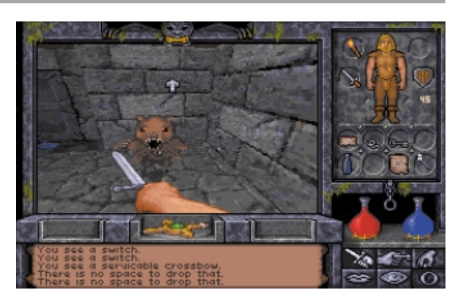
PC Player: System Shock 2 hingegen ist extrem einfach zu bedienen?
Paul: Ich glaube, dass es uns wirklich gelungen ist, mit System Shock 2 ein Spiel zu produzieren, welches einsteigerfreundlich ist ohne den erfahrenen Spieler zu enttäuschen. Das Gleiche gilt meiner Meinung nach für Thief.

PC Player: Habt Ihr irgendwelche Geheimprojekte in Arbeit, die Du gerne ausplaudern willst?
Paul: Jawohl! Wir haben ein Technologieprojekt, dass zur nächsten Generation im Bereich der Spiel-Engines gehört. Diese Technologie wird zukünftige Looking-Glass-Produkte noch innovativer und atmosphärischer machen.

→ für Ultima Underworld ein Team zusammen, welches in erster Linie aus Greenhorns bestand, die frisch von der Uni kamen. Der Routinemangel wurde jedoch durch ungebremsten Enthusiasmus schnell wieder ausgeglichen. Außerdem stellte Origin der Looking-Glass-Mannschaft Warren Spector als Produzent zur Seite, um den Erfahrungsfaktor etwas anzuheben. »Ultima Underworld 1: The Stygian Abyss« war das erste Rollenspiel in einer echten 3D-Umgebung und wurde schnell zum Bestseller. Ebenso der Nachfolger »World of Labyrinths«. Zwei Hits in Folge sorgten nun dafür, dass Electronic Arts auf das kleine Unternehmen aufmerksam wurde und es mit der teilweisen Entwicklung eines Flugsimulators beauftragte. Das Resultat war »Chuck Yeager Flight Trainer«, von dem EA satte 300.000 Kopien im Handel absetzen konnte.

Der wahre Schock: Verkaufszahlen!

Mit einer beschämend schwachen Marketingkampagne veröffentlichte Origin 1994 ein weiteres Looking-Glass-Produkt, welches mittlerweile Kultstatus genießt. Unsere Kollegen vom amerikanischen PC Gamer platzierten den Titel in ihrer neusten Ausgabe auf Nummer 5 (vom neuen Spitzenreiter »Half-Life« um einen Platz nach unten verdrängt) in ihrer jährlich erscheinenden →



Ultima Underworld: The Stygian Abyss benutzte als erstes Spiel texturierte Wände.

»Ein Haufen Greenhorns mit umso größerem Enthusiasmus.«

»Looking Glass hatte genug davon, für andere Millionen zu erwirtschaften.«



Diese Szene aus Thief 2: Metall Age zeigt den Spielcharakter im Schwertkampf mit einem Wächter.

→ Liste der besten PC-Spiele aller Zeiten. Die Rede ist natürlich von »System Shock«, in dem der Spieler die Weltraumstation Citadel infiltrieren musste.

Neurath und seine Mannen, von denen sich übrigens Doug Church als echte Größe etablieren konnte, hatten nun genug von der spärlichen Existenz eines Dritt-Entwicklers, insbesondere angesichts der Tatsache, dass ihre Spiele anderen Firmen Millionen einbrachten. In Zukunft wollte man sich als Publisher mit eigenen Titeln unter eigenem Logo etablieren. Die ersten beiden Spiele waren »Terra Nova: Strike Force Centauri« und »Flight Unlimited«. Der große finanzielle Erfolg blieb jedoch aus, insbesondere wegen der extrem hohen Systemanforderungen der beiden Produkte. Sie verkauften sich jedoch gut genug um die weitere Existenz des Unternehmens langfristig zu sichern. Zwischenzeitlich brach für den Rest der Industrie die Ära der 3D-Shooter an, angeführt von »Doom« und »Quake«. Dieses Genre, bei dessen Erfindung Looking Glass Pionierarbeit geleistet hatte, wurde plötzlich von anderen Unternehmen dominiert. Paul Neurath erkannte jedoch schnell die Grenzen dieser neuen Manie und folgerte, dass stupides Ballern auf eine Meute halbidiotischer Monster irgendwann auch dem geduldigsten Action-Fan auf die Nerven gehen würde. Das Spielprinzip brauchte bessere Handlungen und Rätsel, ungewöhnlichere Charaktere und ausgereiftere künstliche Intelligenz. So begann die Arbeit an »The Dark Project«, das ursprünglich als mittelalterliches Abenteuerspiel im post-arthurianischen Camelot geplant war. Erster Arbeitstitel war Dark Camelot, die Bezeichnung Thief kam erst später dazu. Nach zahlreichen Storyänderungen und Verbesserungen an der Engine erschien »Thief: The Dark Project« schließlich mit fast zwei Jahren Verspätung. Doch schon ein paar Wochen nach der Veröffentlichung war deutlich abzusehen, dass Looking Glass endlich seinen ersten eigenen Hit produziert hatte.



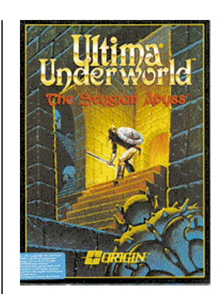
US-Nationalheld Chuck Yeager unterstützte Looking Glass bei der Entwicklung des nach ihm benannten Flugsimulators.

Endlich geschafft!

Der nächste Coup war zu diesem Zeitpunkt bereits in Arbeit: »System Shock 2«. Der erst vor wenigen Monaten erschienene Titel fand bereits über eine halbe Million begeisterte Käufer. Erstaunlich wenn man bedenkt, dass der größte Teil der neuen Spieler-Generation das Original nur vom Hörensagen kennt. Kurz darauf folgte der dritte Teil der Flight-Unlimited-Serie.

In Zukunft will man sich auf die Fortsetzung der Erfolgstitel konzentrieren. »Thief Gold« sollte bei Drucklegung dieser Ausgabe bereits im Handel sein und »Thief 2: Metal Age« wird im nächsten Jahr erscheinen. Die Serie Flight Unlimited erhält martialischen Zuwachs in Form des militärischen Flugsimulators »Flight Combat: Thunder over Europe«. Auch für System Shock 2 sollen eine Goldversion und ein dritter Teil entwickelt werden. Verschiedene neue Projekte befinden sich zur Zeit in den frühen Entwicklungsphasen.

Paul Neurath arbeitet heute mit über 90 Mitarbeitern in zwei Büros. Neben dem Hauptquartier in Boston wurde zwischenzeitlich ein Büro in Redmond, gleich neben Microsoft, eröffnet. Dort konzentriert man sich hauptsächlich auf die Umsetzung von PC-Titel für Nintendo-Konsolen.







Immer wieder bewies Looking Glass, was man aus dem 3D-Action-Genre alles machen kann: Von Ultima Underworld, über Terra Nova, bis hin zu System Shock 2 zeichneten sich alle Titel durch neue Konzepte aus.

Mit Flight Combat startet Looking Glass seine erste Flugsimulation, die im 2. Weltkrieg angesiedelt ist.



Auch der berühmte Warren Spector hat bei Looking Glass entwickelt.

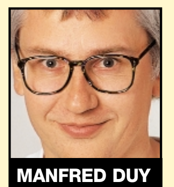
Logisches Erbe?

Origin will, wie man erfuhr, nur noch Online-Spiele produzieren. Electronic Arts, Origins Mutterfirma, hält große Stücke auf Looking Glass und hat bereits eine Origin-Lizenz – System Shock – an Looking Glass abgegeben. Es wäre also denkbar, dass dieser Trend sich fortsetzt. Warum sollte ein an Profit orientiertes Unternehmen wie EA freiwillig auf zukünftige Einnahmen aus Ultima-Solo-Titeln verzichten? Und wer wäre besser geeignet den Solo-Aspekt fortzusetzen als Looking Glass? Reine Spekulation zwar, aber ein durchaus vorstellbares Szenario. **(Markus Krichel/uh)**

PC PLAYER SPIELETESTS

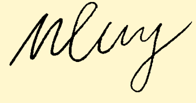
Unabhängig, unbequem und unbestechlich, so sind unsere Spieletests. Beim Trennen der spielerischen Spreu vom Weizen kennt die PC-Player-Redaktion kein Pardon.

MAULHELDEN


MANFRED DUY

Wer macht sich schon ohne Not das Leben schwerer, als es unbedingt sein muß. Viel lieber greift der erfahrene Spieler - wenn er denn die Wahl hat - zum leichtesten Schwierigkeitsgrad. Und so haken viele Profi-Zocker (mich eingeschlossen) Command & Conquer 3 oder Panzer General 4 bereits an einem Wochenende ab, um hinterher die Backen aufzublasen: »Was, Du Versager hängst immer noch am läppischen Tiberian Sun? Also ICH habe dafür gerade mal zwei Tage benötigt«.

Am Klügsten verweist der gedemütigte Durchschnittsspieler in so einem Fall auf die - hoffentlich vorhandene - Zusatz-CD. Wendet die sich doch ohnehin nur an erfahrene Fans des Basisprogrammes. Und die dürfen sich dann in bockeschwere Add-Ons vom Kaliber Heroes of Might & Magic 3 oder Rollercoaster Tycoon verbeißen. So betrachtet bereiten Mission-CDs gleich doppelte Freude: Einmal aufgrund des Spielspasses, zum Zweiten weil sich kaum jemand damit brüsten kann, er hätte auch die Zusatzmissionen in Rekordzeit durchgenudelt.



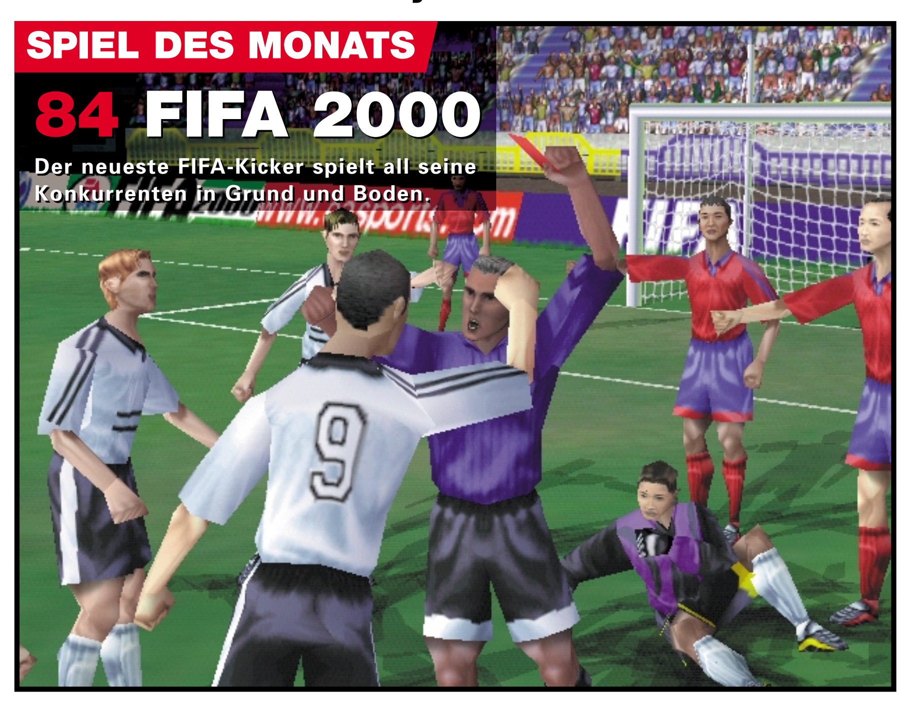


Die schwierigen Zusazmissionen vom Rollercoaster Tycoon knackt keiner im Vorbeigehen.

SPIEL DES MONATS

84 FIFA 2000

Der neueste FIFA-Kicker spielt all seine Konkurrenten in Grund und Boden.



Das PC-Player-Testteam



ROLAND AUSTINAT (ra)

■ **Lieblings-Genre**
(Action-)Adventures, Rollenspiele
■ **In meinem CD-Player**
George Michael: Older
■ **Auf der Privat-Festplatte**
System Shock 2
Pong
Final Fantasy 7
■ **Auf meinem Nachttisch**
Welch Überraschung - eine Nachttischlampe
■ **Ich freue mich auf**
Final Fantasy 8
Indiana Jones und der Turm zu Babel



MANFRED DUY (md)

■ **Lieblings-Genre**
Strategie, Wirtschaftssimulationen und Aufbauspiele
■ **In meinem CD-Player**
Beach Boys: Pet Sounds
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Panzer General 4
NHL 2000
Rollercoaster Tycoon Added Attractions Pack
■ **Auf meinem Nachttisch**
Calvin & Hobbes: Yukon Ho!
■ **Ich freue mich auf**
Black & White
Warcraft 3



HENRIK FISCH (hf)

■ **Lieblings-Genre**
3D-Action
■ **In meinem CD-Player**
Shanks & Bigfoot: Sweet like chocolate
■ **Auf der Privat-Festplatte**
Descent 3
System Shock 2
Cubase VST 3.7
■ **Auf meinem Nachttisch**
Shadowrun – Der Cyberzombie
■ **Ich freue mich auf**
Black & White
Quake 3 Arena
Ultima Underworld 3

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multi-Player	50
SPIELSPASS	78

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTI-PLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluß auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genre**
Sagen wir heute mal: Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
Isaay Hayes: Shaft
- **Auf der Privat-Festplatte**
Total Annihilation: Kingdoms
GTA2
You don't know Jack 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Flann O'Brien: Trost und Rat
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Ultima 9



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genre**
Ego-Shooter
- **DVD des Monats**
South Park Volume 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
Quake 3 Arena Test
Aliens vs. Predator
NHL 2000
Wheel of Time
- **Auf meinem Nachttisch**
Massenweise Teebeutel
- **Ich freue mich auf**
Soldier of Fortune
Team Fortress 2
Quake 3 Arena
Daikatana



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genre**
Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
The Matrix Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte**
Rainbow Six: Rogue Spear
Armored Fist 3
Panzer Elite
- **Auf meinem Nachttisch**
Frank McCourt: Die Asche meiner Mutter
- **Ich freue mich auf**
Delta Force 2
Quake 3 Arena
Unreal Tornament



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genre**
Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
Chris de Burgh: Quiet Revolution
- **Auf der Privat-Festplatte**
Age of Empires 2
Driver
Shadow Man
- **Auf meinem Nachttisch**
PC Player 11/99
- **Ich freue mich auf**
Diablo 2
The Longest Journey
Planescape Torment



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genre**
Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Player**
Music from the Ages (Ensemble Studios)
- **Auf der Privat-Festplatte**
Age of Empires 2
Homeworld
Driver
Shadow Company
- **Auf meinem Nachttisch**
Die neue PC Player
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Theme Park World
Daikatana

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Pharao

■ **Hersteller:** Impressions/Havas ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch geplant) ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

GOLD PLAYER – PC PLAYER

Was haben Aufbau-Fans, Wusel-Freunde sowie Hobby-Ägyptologen miteinander gemein? Sie alle werden Pharao lieben!



Die Stadt kann nur wachsen, wenn die Landwirtschaft ausreichend funktioniert.



Eine Stadtmauer schützt vor tückischen Überraschungsangriffen.

Neue Handelsrouten richten Sie problemlos ein.

FAKTEN

- Historischer Hintergrund
- Kampagne mit 30 Missionen
- Über 20 weitere Szenariokarten
- Karteneditor
- Über 70 Gebäudetypen
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Land- und Seegefechte
- Warenhandel

Faszination Ägypten: Kaum ein anderes Land besitzt solch ein reichhaltiges, kulturelles Erbe, von dem Mumien und pharaonische Flüche nur die Spitze der Pyramide sind.

Die untergegangene Nil-Zivilisation war schon in der Vergangenheit dankbarer Ideenlieferant für zahlreiche Filme und Spiele. Doch noch nie konnte man so tief in das alte Ägypten eintauchen wie nun mit »Pharao«.

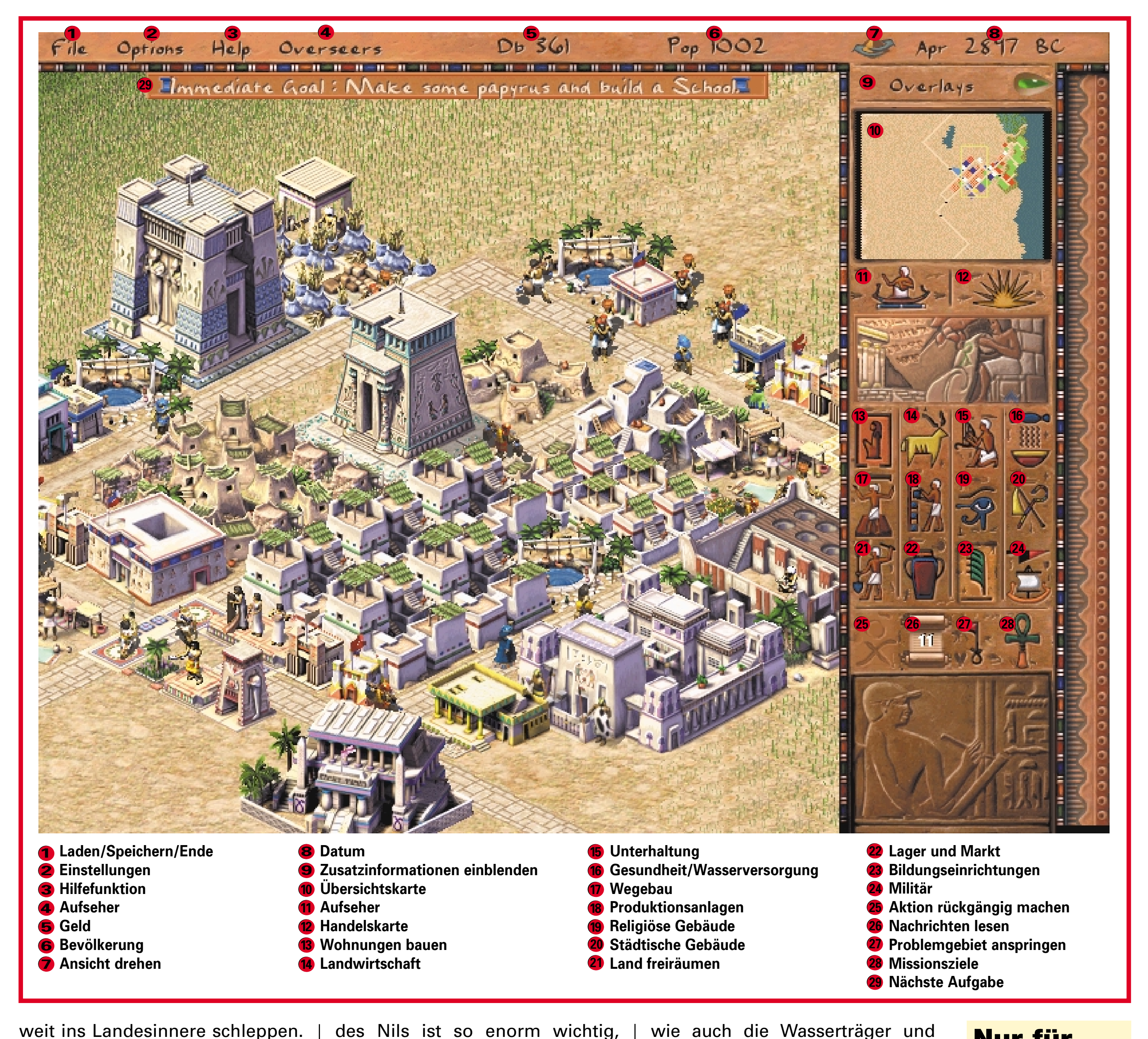
In die Entwicklung flossen dabei die Erfahrungen aus der »Caesar«-Trilogie ein und Kennern von Caesar 3 wird das bunte Treiben auf dem Bildschirm entsprechend vertraut vorkommen. Ungewohnt sind jedoch die Hieroglyphen am rechten Bildrand – selbst das Interface wurde nämlich ganz im ägyptischen Stil gehalten. Diese Äußerlichkeiten spiegeln wieder, welche Mühe sich Impressions gab, um aus diesem Titel eine wirklich runde Sache zu machen.



Militäreinheiten lassen sich einfach steuern.

An den Ufern des Nils

Schon die ersten Missionen führen mit umfangreichen Erläuterungen behutsam in das hochkomplexe Spiel ein. Ähnlich wie beim Klassiker »Sim City« müssen Sie in einer anfangs unbesiedelter Landschaft eine neue Siedlung aufbauen. Nur eine einsame Straße führt quer über die unbewohnte Karte und verbindet den Standort Ihrer zukünftigen Stadt mit der Außenwelt. Sobald die ersten Wohnbauflächen ausgewiesen sind, strömen Siedler heran und errichten Hütten. Ohne weitere Infrastruktur werden sich allerdings die primitiven Behausungen nicht weiterentwickeln und Ihre Stadtgründung wird so zum Slum verkommen. Da Ägypten schon wenige Kilometer abseits der Lebensader Nil trockener als Omas Sandkuchen ist, müssen Sie sich zunächst um eine funktionierende Wasserversorgung kümmern. Brunnen im Grundwasserbereich des Flusses versorgen die Umgebung, aber am Nützlichsten sind größere Wasser-Reservoirs, von denen aus Träger das kostbare Nass bis



1 Laden/Speichern/Ende
2 Einstellungen
3 Hilfefunktion
4 Aufseher
5 Geld
6 Bevölkerung
7 Ansicht drehen
8 Datum
9 Zusatzinformationen einblenden
10 Übersichtskarte
11 Aufseher
12 Handelskarte
13 Wohnungen bauen
14 Landwirtschaft
15 Unterhaltung
16 Gesundheit/Wasserversorgung
17 Wegebau
18 Produktionsanlagen
19 Religiöse Gebäude
20 Städtische Gebäude
21 Land freiräumen
22 Lager und Markt
23 Bildungseinrichtungen
24 Militär
25 Aktion rückgängig machen
26 Nachrichten lesen
27 Problemgebiet anspringen
28 Missionsziele
29 Nächste Aufgabe

weit ins Landesinnere schleppen. Wildtiere werden von Jägern erlegt und dienen als Kalorienlieferant, doch der kluge Pharao in spe setzt auf die Landwirtschaft. Verschiedene Feldfrüchte – vom Getreide bis hin zum Hopfen – können im Überschwemmungsgebiet des Nils der Scholle abgetrotzt werden. Dabei zeigt sich der Strom in den meisten Jahreszeiten recht großzügig. Zwar verschwinden diese ertragreichen Gebiete alle zwölf Monate in den Wasserfluten, doch anschließend sind die Felder mit etwas Glück reichlich mit fruchtbarem Nilschlamm bedeckt. Der Einfluss des Nils ist so enorm wichtig, dass Ihnen turnusmäßig die Prognose für die Ergiebigkeit der nächsten Überschwemmung mitgeteilt wird .

Nicht nur im Agrarbereich entstehen nach und nach neue Arbeitsplätze, denn etliche Waren müssen ja weiterverarbeitet werden. So lässt sich aus Ton Töpferware herstellen und Hopfen zur Bierproduktion nutzen. In Warenlagern stapeln sich die Überschüsse, alles andere wird auf Basaren an den Mann gebracht. Architekten und Feuerwachen sorgen für eine Verhinderung von Katastrophen, während Polizeiposten die öffentliche Sicherheit erhöhen. Die entsprechenden Patrouillen laufen, wie auch die Wasserträger und Händler, ständig durch die Stadt. Nur Grundstücke, die von diesen Menschen passiert werden, gelten als mit der entsprechenden Dienstleistung versorgt.

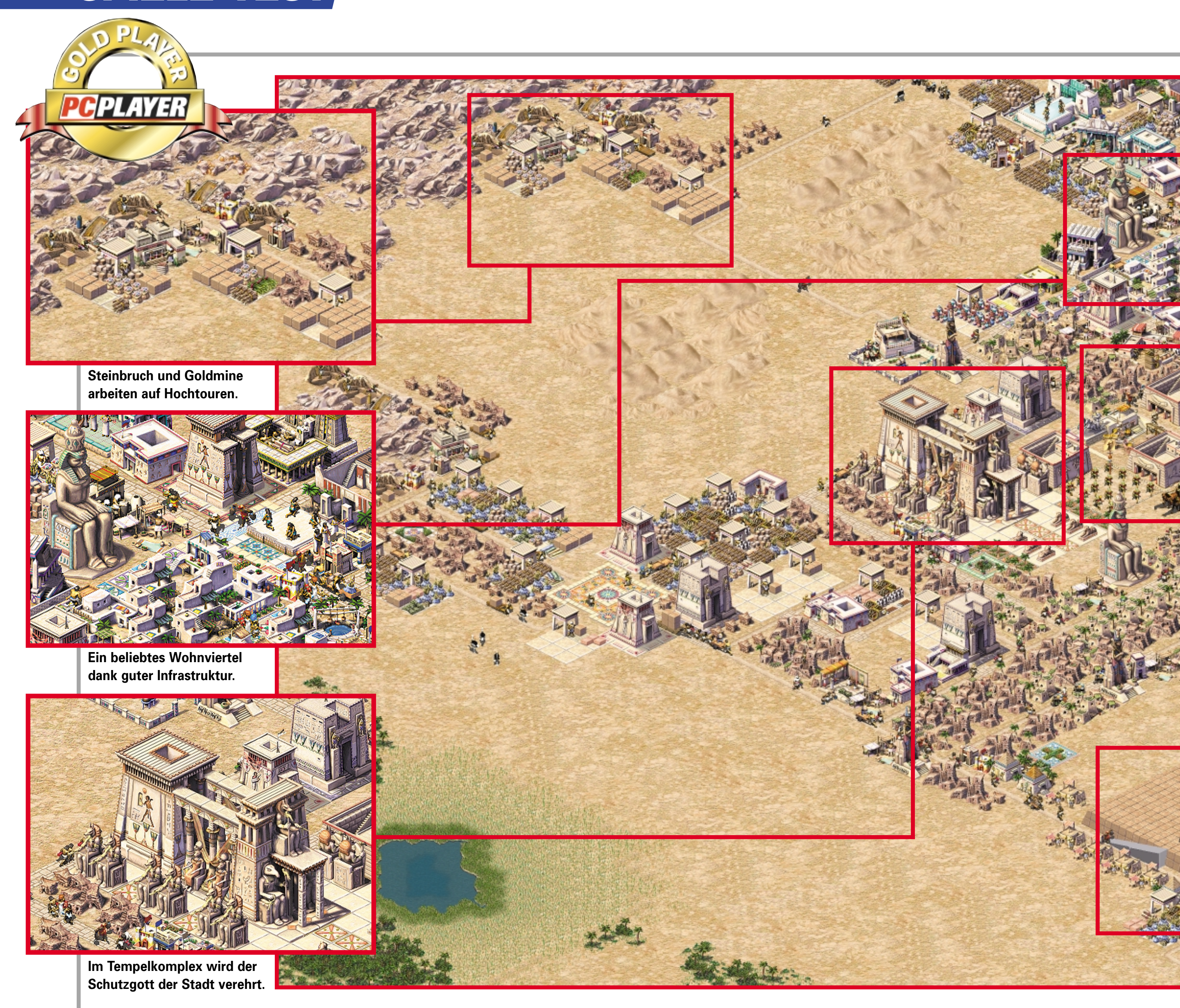
»Der Einfluss des Nils ist enorm wichtig.«

Siedeln wie ein Ägypter

Die Ansprüche der Bewohner steigen mit der Zeit. Sie verlangen nicht nur nach immer mehr Waren, auch Zerstreuung durch Tanzvorführungen oder Bildung gehört zu ihren Wünschen. Außerdem sind die simulierten Ägypter leidenschaftlich der »Nicht-in-meiner-Nachbarschaft«-Mentalität verfallen. Produktionsanlagen stören ebenso wie heruntergekommene Behausungen oder ein Umschlagsplatz für Waren. Immerhin gibt es die Möglich- →

Nur für Einzelkämpfer

Während Solospielern bei Pharao viel geboten wird, schauen Multiplayer-Fans in die Röhre. Man verzichtete auf einen Mehrspielermodus, was schon beim Vorgänger Caesar 3 mit der langen Spieldauer der einzelnen Karten und der geringen Bedeutung von Kämpfen begründet wurde. Andererseits hätte es, analog zu anderen Aufbau-Spielen, auch dafür sicherlich eine angemessene Lösung gegeben – wir hoffen daher auf Berücksichtigung beim Nachfolger.



Steinbruch und Goldmine arbeiten auf Hochtouren.

Ein beliebtes Wohnviertel dank guter Infrastruktur.

Im Tempelkomplex wird der Schutzgott der Stadt verehrt.

→ keit, dies durch Parks, aufwändig dekorierte Straßen oder Statuen zu kompensieren. Waren die Maßnahmen erfolgreich, so sehen Sie, wie sich die Holzhütten allmählich in immer prächtigere Häuser verwandeln, die mehr Bewohner aufnehmen können. Gleichzeitig steigt das Steueraufkommen, insofern Steuereintreiber die Stadt durchstreifen. Die laufenden Kosten treiben Sie bei schlecht ausbalancierter Ansiedlungspolitik jedoch so oder so rasch in den Ruin.

»Die Götter zündeln gerne.«

Mehrere Aufseher stehen Ihnen zur Verfügung, die zu den verschiedenen Verwaltungsbereichen Rat und nützliche Informationen liefern. Andere Hinweise geben thematische Karten, auf denen vom Steueraufkommen bis hin zur Wasserversorgung die wichtigsten Bereiche anschaulich dargestellt werden.

Es ist nicht immer einfach, alle Forderungen und Wünsche unter einen Hut zu bringen, zumal unvorhergesehene Ereignisse sämtliche Planungen über den Haufen werfen können. Naturkatastrophen drohen ebenso wie Kriege. Gegen letztere können Sie sich immerhin wappnen, indem Sie rechtzeitig Stadtmauern anlegen. Auch Truppen – Infanterie, Bogenschützen und Streitwageneinheiten – lassen sich ausheben und im Kriegsfall mit einfachen Befehlen gegen die Invasoren schicken. Dabei wird rasch deutlich, dass die kriegerischen Auseinandersetzungen, anders als bei »Age of Empires«, nur ein Nebenaspekt sind, denn großes taktisches Geschick wird Ihnen dabei nicht abverlangt.

Götterspeise

Noch unangenehmer ist es, wenn die Götter zürnen. Je nach Charakter der Gottheit zündeln diese mit übernatürlichen Fähigkeiten gerne an Gebäuden herum, lassen den Handel leiden oder verschlechtern Ihren Ruf. Durch Schreine, Tempel oder gar ganzen Tempelanlagen lassen

Die Kasernen beheimaten Ihre tapferen Truppen.

Stein um Stein entsteht allmählich eine erste Pyramide.

An den Docks legen Handelssegler und Transportschiffe an.

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

Für mich als eingefleischten Anno-1602-Fan gab es bislang nur eine Alternative zu meinem Lieblings-Aufbauspiel und die hieß Caesar 3. Nun jedoch steht Pharao ganz oben auf meiner Favoritenliste und das liegt nicht nur an der famosen Grafik. Auch ansonsten wimmelt es bei Pharao nur so von interessanten und hübschen Einfällen. Hier stimmt fast alles, bis hin zur Steuerungsleiste, die im Hieroglyphen-Stil gestaltet wurde. An solchen Kleinigkeiten erkennt man, das sich die Entwickler wirklich Gedanken gemacht haben. Den fehlenden Mehrspieler-Modus verschmerze ich angesichts des großen Umfangs.

PRO & CONTRA

- Stilvolle Präsentation
- Zahlreiche historische Details
- Karteneditor
- Zahllose Animationen

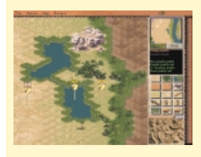
- Kein Mehrspielermodus

sich Ra und Konsorten jedoch durchaus besänftigen, und auch die Bevölkerung zeigt sich von der Verehrung übernatürlicher Wesen in fußläufiger Entfernung ausgesprochen entzückt.

Apotheken, Mediziner und Zahnklempner verbessern die öffentliche Gesundheit und verhindern den Ausbruch von Malaria oder unangenehmen Seuchen. Jongleure und Tänzer erlernen Ihre Künste in speziellen Schulen und lenken das satte Volk ab. Manche anspruchsvollen Bedürfnisse lassen sich hingegen nicht mit eigenen Mitteln befriedigen. Erst durch die Einrichtung von Handelsrouten können Sie oft an dringend benötigte Güter →

Der Karten-Editor

Zwar lassen sich Karten nicht automatisch generieren, doch ist ein leicht zu bedienender Editor in das Programm integriert, mit dem Sie sich selbst neue Landschaften zusammenbasteln können.





→ gelangen oder Überschüsse einträglich verscherbeln. So lässt sich beispielsweise die mühsame Papyrus-Produktion umgehen, wenn eine andere Stadt ein annehmbares Angebot vorlegt. Der Warenaustausch erfolgt nicht nur per Handelskarawane, sondern auch mit Lastenseglern auf dem Fluss. Entsprechende Docks ermöglichen das Anlegen der Handelsschiffe, während Kriegsschiffe ihren Nil-Abschnitt sichern und Transporter Truppenteile übersetzen können.

Nicht nur die Produktion, auch die Warenverteilung auf die einzelnen Lagerhäuser oder die Einsatzbereiche der Arbeiter können von Ihnen sorgfältig ausgeklügelt werden, um ein wirklich effektives Funktionieren des Stadtorganismus zu gewährleisten.


Ra ist schnell verärgert.

Tote leben länger

Beim Test konnten weit über 70 Gebäudeeinheiten gezählt werden, Presseinformationen sprechen sogar von 100 Bauwerken. Dazu gehören verschiedenste Monumente, von denen die Pyramiden und die Sphinx nur die prominentesten Beispiele sind. Schließlich waren ägyptische Herrscher stets sehr um ihr Seelenheil besorgt und nur gigantische Grabanlagen konnten ewige Totenruhe garantieren. In Steinbrüchen gewinnen Arbeiter die Grundlage für diese beeindruckendsten Zeugnisse ägyptischer Baukunst. Die Blöcke werden zur Baustelle gezogen und dort aufgeschichtet. Alleine die Herstellung eines Fundaments dauert entsprechend lange.

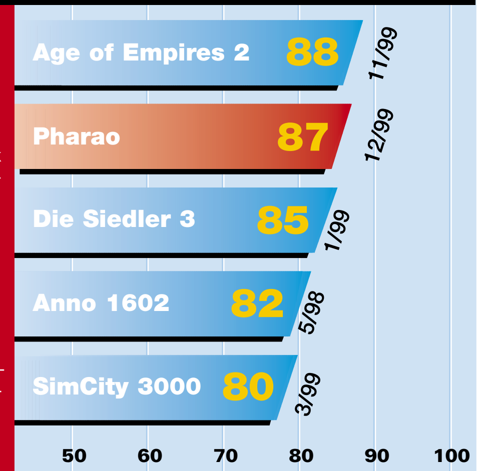
Nicht in jeder der 30 Missionen der Kampagne müssen Sie solche Maßnahmen zur Arbeitsbeschaffung anleiern. Schließlich folgt der Zeitablauf grob den historischen Epochen und in der Frühzeit des ägyptischen Reiches war diese Selbstdarstellung noch nicht üblich. Stattdessen sind von Ihnen andere Aufgaben zu erfüllen. Hinzu kommen Ereignisse wie die Bitte einer Nachbarstadt um Beistand bei einer Hun gersnot.

Gerade diese spielerischen Ziele heben Pharao positiv vom Städtebau-Kultprogramm SimCity ab, bei dem viele Spieler motivierende Kampagnen schmerzlich vermissten. Zudem ist es fast schon abendfüllend, den Bürgern und Fellachen bei der Arbeit zuzusehen. Nur die Musikuntermalung mit nahöstlichem Touch dürfte sich ruhig weniger oft wiederholen.

Auch hätten aufwändigere Missionsbeschreibungen durchaus noch im Budget enthalten sein müssen. Erfreulich sind die fünf verschiedenen Schwierigkeitsgrade. **(tw)**

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nicht ins alte Ägypten sondern ins Mittelalter entführt das deutlich kampflastigere Age of Empires 2, bei dem die Grafik noch ein wenig hübscher ist. Unter den Aufbauspielen liegt Pharao dank seiner Vielfalt an Möglichkeiten noch vor den drolligen Siedlern.
Allerdings ist Die Siedler 3 besser für Einsteiger geeignet. Handel ist bei der Besiedlung der Inselwelten von Anno 1602 sehr wichtig, während SimCity 3000 sich mit stadtplanerischen Problemen der Gegenwart beschäftigt.




Wie gut funktioniert die Wasserversorgung?

Von Caesar zu Pharao

Obwohl Pharao weitgehend die Caesar-3-Engine nutzt, gibt es zahlreiche Neuerungen. Besonders fallen auf:

- Doppelt so viele Missionen
- Karteneditor
- Mehr Gebäude
- Pyramidenbau als Ziel
- Nil-Hochwasser beeinflusst Landwirtschaft
- Seeschlachten
- Mehr Rohstoffe und Waren
- Kleine Caesar-3-Schwächen ausgebügelt


Der Vorgänger Caesar 3

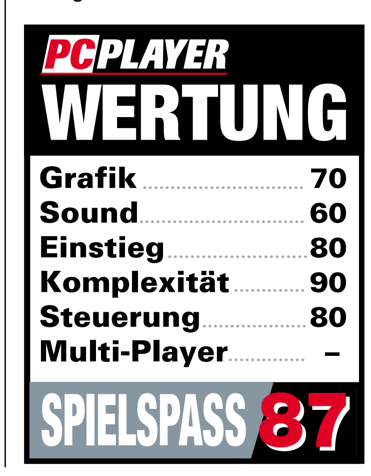
Standpunkt

THOMAS WERNER

Zugegeben, schon seit der ersten Ankündigung von Pharao bin ich im positiven Sinn voreingenommen. Schließlich hat antiker Städtebau schon mit Caesar 3 enormen Spaß gemacht und das ägyptische Ambiente versprach jede Menge Atmosphäre. Meine Hoffnungen wurden nicht enttäuscht: Pharao ist die bislang spassigste, interessanteste und atmosphärisch dichteste Städtebau-Simulation, die selbst den Klassiker SimCity mühelos deklassiert. Es macht einfach Laune durch die Epochen zu siedeln und den Rhythmus der Nil-Fluten zu beobachten. Motivierender Höhepunkt ist der Pyramidenbau. Alles in allem: Für dieses Meisterwerk hätten sich die Entwickler eigentlich ein Monument im Tal der Könige redlich verdient.

PRO & CONTRA

- (+) Ägyptisches Flair
- (+) Umfangreiche Kampagne
- (+) Hoher Wuselfaktor
- (+) Abwechslungsreicher Spielverlauf
- (−) Schlichte Landschaften



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Earth 2150

GOLD PLAYER PC PLAYER

■ **Hersteller:** TopWare Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 2 (Modem) bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** OpenGL, Glide, Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Die Erde lebt: Earth 2150 überrascht nicht nur durch seine 3D-Präsentation, sondern kann auch mit bemerkenswerten »inneren Qualitäten« überzeugen.



Wettereffekte wie dieses Schneetreiben sorgen für Abwechslung.



Angriff in der Dämmerung – im Hintergrund steht (noch) die feindliche Basis. (Alle Bilder Glide)



Beim Nachteinsatz erkennt man auch die Scheinwerfer der Fahrzeuge.

FAKTEN

- Echte 3D-Landschaften
- Drei Kampagnen
- 75 Missionen
- Drei verschiedene Kriegsparteien
- Über 20 Solo- und Mehrspielerkarten
- Einheiten-Baukasten
- Über 20 Gebäudearten
- Erforschbare Technologien
- Wechselnde Tages- und Jahreszeiten
- Schauplätze auf der ganzen Welt

Als 1997 in der Bugwelle der Command&Conquer-Klone »Earth 2140« ganz vorne mitschwamm, konnte es zwar keinen Blumentopf in Sachen Originalität gewinnen, reizte jedoch durch den niedrigen Verkaufspreis und die schiere Menge an Missionen.

Beim Nachfolger, der ebenfalls von einem Entwicklerteam der Krakauer Topware-Niederlassung programmiert wurde, ist allerdings manches anders – bemerkenswert anders. Nicht nur, dass »Earth 2150« zum Vollpreis über die Ladentheke wandert, auch ansonsten hat das Spiel nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemein. Und das liegt nicht nur an der komplett überarbeiteten Präsentation.

Die dritte Dimension

Auch TopWare springt auf den 3D-Zug auf und lockt mit frei dreh- und zoombarer 3D-Grafik. Mit der Maus können Sie stufenlos aus dem Geschehen herausfahren, Ihren Einheiten dicht auf die Pelle rücken oder das Schlachtfeld aus allen Richtungen betrachten. Bislang haben die offenbar ein wenig konservativen Spieler solche Innovationen kaum zu würdigen gewusst, wie gescheiterte Konkurrenz-Produkte bitter erfahren mussten. Allerdings scheint die Zeit nun reif für eine Weiterentwicklung des Echtzeit-Genres zu sein, und Earth 2150 hat durchaus das Zeug dazu, zum Vorreiter zu werden.

Dabei steht die Grafik gar nicht einmal im Vordergrund. Zwar wirken Hügel, Täler, Bäume und Wasserflächen durchaus ansprechend, doch sind die Gebäude mit ihren trist-gräulichen Farbtönen und die wenig detaillierten Fahrzeuge vergleichsweise unattraktiv, speziell wenn man das bunte »Age of Empires«-Treiben vor Augen hat. Auch die schlichte Gestaltung der Befehlsmenüs lässt auf eine sehr spartanische Einstellung der Designer schließen. Freude kommt allerdings bei den zahlreichen Lichteffekten auf – nicht nur die Explosionen bringen Farbe ins Spiel, auch die Beleuchtung der Gebäude und die Scheinwerfer der Fahrzeuge sind ausgesprochen gelungen. Bei Partien gegen menschliche Gegner können sogar Nachtangriffe gestartet wer-



1 Uhrzeit
2 Kompass
3 Produktionsmöglichkeiten
4 Übersichtskarte
5 Ausgewählte Einheiten
6 Vorhandene Gebäude
7 Vorhandene Platoons
8 Vorhandene zivile Einheiten
9 Befehlsauswahl
10 Befehlsketten Wegpunkte usw.) festlegen
11 Übersichtskarte ein-/ausblenden
12 Befehlsinterface ein-/ausblenden
13 Schauplatz
14 Tunnelansicht
15 Mehrere Kamerafenster öffnen
16 Zur Forschung
17 Zur Einheitenkonstruktion
18 Laden/Speichern/Ende
19 Rohstoffe
20 Energieniveau

den, bei denen Sie die Scheinwerfer Ihrer Fahrzeuge kurz vor dem Ziel ausknipsen sollten, um


Die Einsätze finden überall auf der Erde statt.

getarnt durch die schwarze Nacht hinterrücks zuschlagen zu können.

In der Tat kommt nicht nur der Tageszeit eine große Bedeutung zu: Die Einsatzbedingungen verändern sich auch im Laufe der Jahreszeiten. Das Wetter macht sich durch natürlich wirkendes Schneegestöber und Regengüsse bemerkbar. Im Frühjahr schmilzt die Schneedecke dahin und lässt die Vegetation sichtbar werden. Doch auch im größeren Maßstab spielt die verstreichende Zeit eine wichtige Rolle...

Jeder gegen jeden

Zum Entsetzen der Weltbevölkerung stellten Ihre Wissenschaftler nämlich fest, dass sich der Blaue Planet langsam aber sicher der Sonne nähert und somit sämtliches Leben auf der Erde in absehbarer Frist verlöschen wird. Da hilft nur die Flucht nach vorne, respektive ins All. Doch für den Bau der entsprechenden Riesen-Raumschiffe werden gigantische Mengen an Rohstoffen benötigt. Der Stimmung zwischen den drei, die Erde beherrschenden Machtblöcken ist das wenig zuträglich, denn gerade in der größten Not – so eine alte Erdentugend – ist sich jeder selbst der Nächste.

Diese Dramatik spiegelt sich auch im Verlauf des Spiels wieder: Vulkane brechen aus und Lava verwandelt einst blühende Landstriche in den Vorhof zur Hölle. Zudem wird lästiger Nieselregen von noch lästigeren Meteoritenschauern verdrängt, die selbst das Hamburger Schmuddelwetter zu einem Traum aus längst vergangener Zeit werden lassen.

Entsprechend den drei Konfliktparteien stehen drei sehr unterschiedliche Missionen zur Wahl, die Sie mit insgesamt 75 Einzelaufträgen über die anstehenden langen Winterabende bringen werden. In dieser beeindrucken- →

»Earth 2150 hat das Zeug dazu, Vorreiter zu werden.«

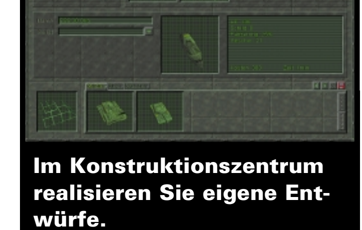

Sie können auch selbst unterirdische Gänge anlegen oder erweitern.

Bitte übernehmen!

Feindliche Gebäude oder Einheiten können per Handstreich von Ihnen übernommen werden. Allerdings schweigt sich die Anleitung darüber aus, wie dies geschieht: Sie lähmen das Zielobjekt mit den von ihnen entwickelten Ionenwaffen und benutzen anschließend eine Repture-Einheit, um die Übernahme zu vollziehen.

→ den Zahl sind einige versteckte Missionen enthalten, die erst nach der Entdeckung bestimmter Geheimnisse zugänglich sind. Zudem müssen Sie sich mehrfach zwischen Aufträgen entscheiden, wobei in einigen Fällen dadurch andere Einsätze ausgeschlossen werden. Nicht jede Mission muss erfolgreich beendet werden, zudem dürfen Sie jedes Mal zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Der Spielverlauf ist somit höchst dynamisch, aber der eigentliche Clou kommt noch: Die von Ihnen produzierten Einheiten bleiben Ihnen von Mission zu Mission erhalten, falls ihnen auf dem Schlachtfeld nicht der letzte Zapfenstreich geblasen wurde. Riesige schwebende Transporter schaffen die Fahrzeuge jederzeit von der Hauptbasis ins Einsatzgebiet und wieder zurück.

»Einheiten-Massenproduktion ist endgültig passé.«



Im Konstruktionszentrum realisieren Sie eigene Entwürfe.

Klasse statt Masse

Da Sie stets eine Obergrenze für den maximal erlaubten Gegenwert aller in ihrem Besitz befindlichen Truppen zu beachten haben, ist die Einheiten-Massenproduktion endgültig passé. Schließlich besteht Ihre Hauptaufgabe ja nicht darin, die Rüstungsindustrie zu unterstützen, sondern die Rohstoffe für den Bau des Kolonieschiffes zusammenzukratzen.



Mit dem gesplitteten Bildschirm lassen sich unterschiedliche Regionen im Auge behalten.

Deshalb gehören die Erzminen oder Bohrfahrzeuge zu den wichtigsten Bestandteilen der Bauliste. Je nach Machtblock unterscheiden sich die Fördertechniken voneinander und auch die Stromversorgung durch Kraftwerke erfolgt entsprechend der jeweiligen Technologie. Natürlich verfügt jede Seite über eigene Militärtechnologien, wenngleich die Unterschiede nicht ganz so krass und fantasievoll wie bei »Starcraft« ausgefallen sind. Dafür besteht bei Mehrspielerpartien durchaus eine gute Ausgewogenheit der verschiedenen Seiten.

Die Einheitentypen stellen Sie im Baukastenprinzip anhand verschiedener Chassis und Aufbauten selbst zusammen, wobei anfangs die Auswahl noch gering ist. Durch Forschung kommen nach und nach bessere Einzelteile hinzu, die zu noch schlagkräftigeren Kampfkolossen zusammengesetzt werden können. Ihre tödlichen Kreationen bewegen sich je nach Grundtyp auf dem Boden, im Wasser, in der Luft – oder, im Fall spezieller Antriebsarten, gleich überall hin. Da Sie sich sorgfältig überlegen sollten, in welche Forschungsvorhaben die knappen Ressourcen investiert und welche Projekte auf Eis gelegt werden, ist dieses Element keine bloße Spielerei, sondern beeinflusst den Charakter Ihrer Armee spürbar.

Ganz erfreulich macht sich die



Ein Transporter wird mit Verstärkung beladen.

WER GEGEN WEN: DIE RIVALEN

Die drei Kriegsparteien haben nicht nur eine unterschiedliche politische Ausrichtung, sondern variieren auch hinsichtlich der Ausrüstung, des Rohstoffs und der Mentalität deutlich.



United Civilized States

Politisches System: Gegründet von zwölf ehemaligen US-Bundesstaaten werden die Regierungsposten per Los für zwölf Monate an normale Bürger vergeben.
Militärtechnik: Die Automatisierung ist weit fortgeschritten, was sich auch bei den Kampfeinheiten widerspiegelt: Zweibeinige Roboter staksen mühelos durchs Unterholz, während die Antigravitationsflieger aus der Luft angreifen.
Rohstoffe: Bodenschätze werden mit mobilen Bohrfahrzeugen automatisch gefördert und in Raffinerien weiterverarbeitet.



Eurasian Dynasty

Politisches System: Russland und weite Teile Europas werden von einer neuen, sehr autoritären und deutlich traditionellen Zaren-Dynastie beherrscht.
Militärtechnik: Das zaristische Regime setzt wieder Kettenfahrzeuge und Helikopter klassischen Typs ein. Die Bewaffnung besteht zum Großteil aus großkalibrigen Panzerkanonen. Noch immer sind Atomwaffen einsatzbereit.
Rohstoffe: Stationäre Minenanlagen fördern Erze aus dem Boden; die Erze werden per Fahrzeug zur Raffinerie oder Transportbasis gebracht.



Lunar Corporation

Politisches System: Da in der Mondkolonie überwiegend Mädchen geboren wurden, besteht der tonangebende politische Rat hauptsächlich aus Frauen.
Militärtechnik: Die Einheiten der kriegsunerfahrenen Mondbewohnerinnen basieren auf zivilen Fahrzeugtypen, die über dem Erdboden schweben. Mit Schallkanone sowie dem militärisch nutzbaren Wetterkontrollzentrum besitzen sie raffinierte Waffen.
Rohstoffe: Durch die geschickte Konstruktion der Förderanlagen werden die Rohstoffe gleich vor Ort weiterverarbeitet.


Ab und an finden auch Seegefechte statt.


Mauern und Geschütze verteidigen den Stützpunkt.

EINE REISE UM DIE WELT

Im Verlauf der Kampagnen kämpfen Sie in aller Herren Ländern und auf sämtlichen Kontinenten. So finden Ihre Einsätze im Himalaja, am Amazonas, in Lesotho, Kanada und selbst Neuseeland statt, wobei viele Schauplätze landestypisch dekoriert sind.


Pyramiden in Ägypten...

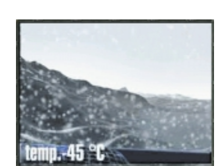

... und in Südamerika.

Intelligenz der Einheiten bemerkbar. Die Wegfindungsroutine nimmt dem Spieler zwar nicht die Suche nach einer brauchbaren Route durch die Pampa ab, doch ist diese erst einmal entdeckt, finden Ihre Mannen die optimale Strecke von ganz alleine wieder. Dadurch bleibt die Spannung des vorsichtigen Erkundens des Geländes erhalten, die künstliche Intelligenz nimmt dennoch lästige Routinen ab. Speziell das Verhalten bei Feindbeschuss unterscheidet sich wohltuend von einigen konkurrierenden Titeln: Wenn ein Trupp unterwegs beschossen wird, verteidigen sich die Recken, während sie gleichzeitig die Fahrt fortsetzen. Mit der Zeit sammeln die Jungs Erfahrungspunkte und werden dadurch in ihrem Handwerk noch besser.

Wunschkonzert für Strategen

Reparatureinheiten heilen beschädigte Blechkameraden noch im Felde, während Munitionstransporter die leeren Magazine besonders eifriger Kanoniere neu bestücken. Viele Aktivitäten benötigen natürlich eine entsprechende Infrastruktur, doch sollten Sie stets abwägen, welche Gebäude Sie wirklich für Ihren temporären Stützpunkt benötigen, um die aufgestöberten Rohstoffvorkommen effizient auszubeuten. Denn leider lassen sich veraltete Einheiten oder überflüssige Bauwerke nicht wiederverwerten.

Irgendwann werden Verteidigungsanlagen wie Mauern, Gräben oder Geschütztürme unumgänglich und schließlich graben Sie auch unterirdische Tunnelsysteme. Offenbar haben die Earth-Entwickler die einst vollmundigen Ankündigungen zu Command & Conquer 3 gelesen und dann selbst in die Realität umgesetzt – im Gegensatz zum C&C-Erfinder Westwood höchstpersönlich. Earth 2150 hält das, was Command & Conquer 3 versprach und zwar nicht nur beim Tunnelbau. In einer Kampagne können Sie mittels Wetterkontrollzentrum nicht nur die Fahrzeuge des Gegners durch →





Kleine Filmchen informieren über Wetteränderungen und neue Waffen.

»Earth 2150 hält das, was Command & Conquer 3 versprach.«

Standpunkt

MANFRED DUY

Ich gestehe: Dreidimensionale Echtzeitstrategiespiele rufen bei mir leichte Orientierungslosigkeit und ein unstillbares Verlangen nach mehr Übersicht hervor. Was man auch mit traditionell starrer Ansicht erreichen kann, hat jüngst noch Age of Empires 2 eindrucksvoll demonstriert. Daher würde ich einem Titel wie Earth 2150 normalerweise die kalte Schulter zeigen, wenn da nicht die höchst gelungene Missionsgestaltung wäre. Die leidige Einheiten-Massenproduktion wird geschickt unterbunden, und auch der Editor lässt sich einfach bedienen. Ein nettes Element ist der Einheiten-Baukasten. Nicht überzeugend finde ich hingegen die karge Gestaltung der Befehlsmenüs – das habe ich schon deutlich besser gesehen. Ansonsten sollten sich die Macher von Command & Conquer beim Kampagnenaufbau und der Fülle von Ideen eine Scheibe abschneiden.

PRO & CONTRA

- ⇧ Keine Massenproduktion
- ⇧ Einheiten-Baukasten
- ⇧ Editor
- ⇩ 3D-Ansicht gewöhnungsbedürftig
- ⇩ Schlicht gestaltete Befehlsmenüs


Zahlreiche Details wie solche Wäldchen beleben die Landschaft.

GOLD PLAYER
PC PLAYER

→ Regengüsse verlangsamen, sondern gefährliche Gewitter oder einen Meteoritenhagel verursachen. Mehrere Einheiten dürfen Sie dauerhaft zu Platoons gruppieren und auch Formationen bilden, die jedoch keine so große Bedeutung und Eleganz wie bei Age of Empires 2 besitzen.

Brücken lassen sich über Flussläufe schlagen und auch wieder zum Einsturz bringen, bestimmte Einheiten-Gattungen können Sie geschickt auswählen, Hinweise auf Außerirdische sind zu entdecken – die Liste an gelungenen Details ist lang, so lang sogar, dass das Handbuch vieles nur unzureichend erklärt. Speziell in Bezug auf die eigentlich sehr schnell zu erlernende Programmierung von Wegpunkten oder ganzen Befehlsketten, wird der Spieler im Stich gelassen. Immerhin wird der Einsteiger per Tutorial anschaulich in die Grundzüge der Bedienung eingeweiht.

Die intensive Beschäftigung mit den Feinheiten lohnt sich angesichts der spannenden Missionen jedoch ausgesprochen: In der Lunar-Kampagne schlüpfen Sie beispielsweise in die Haut einer Hauptfigur und können im Verlauf der Kampfhandlungen getötet werden. Ohne solch eine hervorragende Kampagnen-Gestaltung wäre Earth 2150 nur ein weiteres, unbedeutendes 3D-Strategiespiel, doch so kommt wohl kein ernsthafter Echtzeitstratege um den Kauf herum. Auch konservative Freizeit-Generäle sollten da endlich auf 3D umschulen! **(tw)**

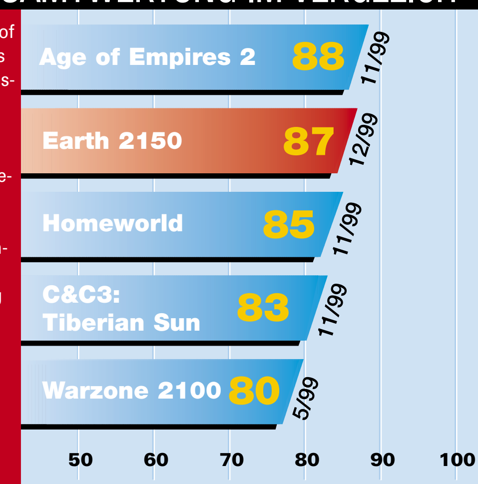
Die Reichweite der Stromversorgung lässt sich einblenden.



Brücken lassen sich nicht nur bauen, sondern auch zerstören.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Trotz starrer Ansicht ist Age of Empires 2 sowohl optisch als auch spielerisch ein Leckerbissen. Allerdings bietet Earth 2150 mehr und bessere Missionen und wird so Spitzenreiter der 3D-Strategie. Homeworld fasziniert durch eine opulente Präsentation der spannende Weltraumschlachten, während Warzone 2100 durch intelligente Bedienung und durchdachte Gestaltung punktet. Command & Conquer 3 hingegen bietet sehr solide Echtzeit-Kost im traditionellen Design.





Formationen und ganze Befehlsketten lassen sich per Mausklick anlegen.

Der Editor

Wer seine Spielpartner gerne mit Eigenkreationen überrascht, sollte sich den leistungsfähigen Editor unbedingt anschauen: Mit einfachen Mausklicks lassen sich Landschaften



gestalten, Höhenzüge generieren und ganze Wälder verteilen. Sie sollten dabei nicht vergessen, die Jahreszeit festzulegen, sonst sehen Sie statt saftiger Wiesen nur weiße Schneeflächen.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ja, »Earth 2150« begeistert. Gar nicht mal wegen der 3D-Optik – die bieten auch Konkurrenten – sondern durch den raffinierten Aufbau der Kampagnen: Der interessant verzweigende Missionsbaum, die Übernahme der Einheiten von einem Auftrag zum nächsten, sowie zahlreiche Details wie versteckte Artefakte oder Wettereffekte lassen mein kleines Strategenherz höherschlagen. Nicht nur bei der schieren Menge von über 70 Missionen wurde geklotzt, sondern auch bei der Qualität. Und um die zu entdecken, sollte man den zunächst etwas nüchtern daherkommenden Titel ruhig eine Weile spielen – erst so entdeckt man den enormen Tiefgang und wird sanft in den Earth-Bann gezogen. Einige Gebäude und Einheiten wirken arg farblos und auch das Handbuch hätte ruhig ausführlicher sein können. Angesichts der hohen Gesamtqualität sind das jedoch lässliche Sünden.

PRO & CONTRA

- ↑ Vorbildliche Missionsstruktur
- ↑ Lange Spieldauer
- ↑ Übernahme der Einheiten
- ↑ Viele versteckte Details
- ↓ Einige Funktionen nicht gut erklärt

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	70
Multi-Player	80

SPIELSPASS 87

FIFA 2000

■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem/Nullmodem), bis 4 (an einem PC), bis 20 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Mario Basler suspendiert? Kein Problem, bei »FIFA 2000« können Sie sich von seinen Fähigkeiten weiterhin überzeugen und der Unterschied zum Fernsehen ist sowieso kaum auszumachen.



Es passiert bei FIFA 2000 selten, dass ein Spieler kurz vor dem Strafraum so frei zum Schuss kommt. Der grüne Pfeil zeigt an, dass er auch noch einen sicheren Pass spielen kann. (alle Bilder Direct3D, 640x480)



Ohne 3D-Karte wird die Grafik sehr körnig, hat aber trotzdem ihren Charme. (Software)



Unterschiedliche Freistoß-Varianten sollten fleißig trainiert werden.

FAKTEN

- Rund 80 Nationalmannschaften
- 14 europäische Ligen
- Rudimentäres Transfersystem
- Vier Geschwindigkeitsstufen
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Wetter beeinflusst Ballphysik
- Musik unter anderem von Robbie Williams und Apollo Four Forty

Nach dem neuesten »NHL« startet EA Sports nun auch mit »FIFA 2000« durch ins nächste Jahrtausend. Die schier allumfassende Lizenz (die auch bei »Bundesliga 2000 – Der Fußballmanager« zum Einsatz kommt) erlaubt dabei fast beliebig variable Auseinandersetzungen zwischen den besten Vereins- und Nationalmannschaften der Welt.

Anders als beim in England produzierten Ableger »Bundesliga Stars 2000« haben die Kanadier für diese Version den Ball wieder selbst in die Hand genommen.

Sobald Sie im Hauptmenü angekommen sind begrüßen Sie viele leicht verständliche Icons sowie das Titellied von Robbie Williams. Zur Auswahl stehen Ligen, Pokal-Wettbewerbe, Freundschaftsspiele und ein Trainings-Modus, bei dem Sie vor allem Standardsituationen üben sollten.

Fußball regiert die Welt

Natürlich dürfen Sie Ligen und Pokal-Wettbewerbe beliebig aus einer imposanten Menge von über 500 Mannschaften zusammenwürfeln, aber komfortablerweise stehen schon Spielpläne für 14 europäische Ligen, die Champions League sowie die Weltmeisterschaft bereit. Als Bonbon hat EA Sports rund 40 »klassische Teams« zur Auswahl gestellt. Jetzt können Sie sehen, ob die Brasilianer von 1958 besser sind als der AC Mailand anno 1988. Natürlich wird ihnen das Spiel dann in naturgetreuem Schwarz-Weiß und in einem alten Stadion mit Holztribüne präsentiert.

Sollten mehrere von Ihnen vor dem Monitor Platz nehmen, dürfen Sie frei entscheiden, ob jeder

ein eigenes Team führt oder ob Sie mit nur einer Mannschaft antreten (wobei Sie natürlich auch mit der jeweils gegnerischen Mannschaft spielen können). Entscheiden Sie sich für eine Liga stehen für die weiter oben in der Tabelle platzierten Mannschaften auch internationale Pokalspiele an. Zudem gibt es wieder die Möglichkeit, Spielerwechsel vorzunehmen, wobei Sie durch die finanzielle Situation Ihres Vereins, die das Programm vorher festgelegt hat, eingeschränkt werden.

Wie gehabt, lassen sich Schiedsrichter-Härte, Spiellänge, Tageszeit und Wetter individuell bestimmen. Neben drei Schwierigkeitsgraden (Amateur, Profi, Weltklasse) bietet FIFA 2000 zusätzlich vier Geschwindigkeitsstufen. Jetzt sollte sich wirklich niemand mehr beschweren können, das Spiel sei zu leicht: Auf dem Weltklasse-Level mit »megaschneller« Geschwindigkeit haben Sie nur noch das Nachsehen.

Harte Manndeckung

Die realistischen Animationen ergeben sich wieder einmal aus neuen Motion-Capturing-Sitzungen.









Die Menüs sind sehr aufgeräumt, dafür aber auch etwas trocken.

Diesmal gewann EA Sports Robbie Fowler, den begabten jungen Stürmer aus Liverpool, für diese Aufgabe. Seine Bewegungen sind es, die FIFA 2000 so lebensecht machen.

FIFA 2000 ist einer TV-Live-Übertragung wieder einen Schritt näher gekommen. Dies liegt sicherlich zum einen an dem realistischen, sehr variablen Spielaufbau. Es dominiert nicht mehr das gepflegte Kurzpass-Spiel, weil endlich die Verteidiger intelligent genug sind, sich vor den Stürmern zu postieren und den Pass abzufangen. Daher müssen Sie auf die Schnelligkeit Ihrer Flügelflitzer bauen und ihnen gutgetimte Bälle in den freien Raum zuspielen. Zum anderen beweisen die Programmierer erneut ihre Liebe zum Detail. Schon vor dem Anpfiff wärmen sich die Torhüter mit ein paar Schüssen auf, während die →

»Die Präsentation ist auf höchstem Niveau.«



MANFRED DUY

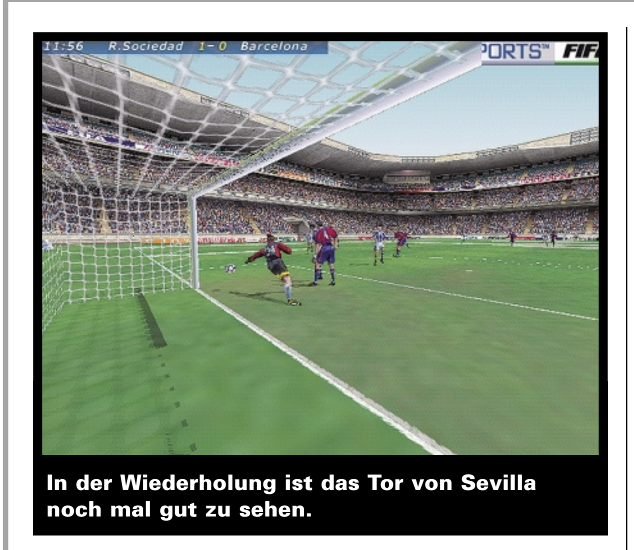
Fußball ist bekanntermaßen ein Mannschaftssport und so habe ich flugs einen begeisterungsfähigen Kumpel mit seinem eigenen Gamepad vor den Monitor geholt. Und siehe da, zu zweit macht FIFA 2000 noch einmal doppelt so viel Spaß. Beim Duell gegeneinander überwiegt der kämpferische Einsatz und weder Schiedsrichter noch das kritische Kommentatoren-Duo können die brutalen Fouls gutheißen. Spielen wir hingegen zusammen in einer Mannschaft, laufen wir immer wieder in Position um den tödlichen Pass zu empfangen. Die beeindruckende Zuschauerkulisse motiviert uns zusätzlich und bei all den Kabinettstückchen vergessen wir häufig das Toreschiessen. Kurzum: FIFA 2000 schafft es spielend, anspruchsvolle Simulation und hervorragende Präsentation in einem Stadion zu vereinen.

PRO & CONTRA

- **Variantenreicher Spielaufbau** (Pro)
- **Zu zweit noch mehr Spaß** (Pro)
- **Einbau der besten Teams aller Zeiten** (Pro)
- **Ligamodus ein bisschen spartanisch** (Contra)



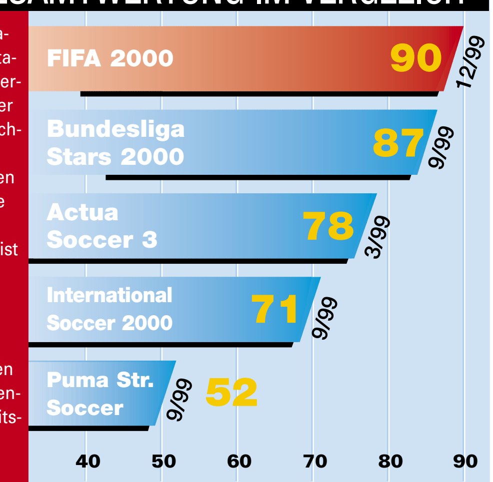
Bei diesem Klassiker tritt die ungarische Nationalmannschaft von 1954 gegen den 1977er FC Liverpool an.



In der Wiederholung ist das Tor von Sevilla noch mal gut zu sehen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Auch die neuste FIFA-Ausgabe setzt sich dank einer fantastischen Präsentation und verbessertem Spielablauf an der Tabellenspitze fest. Trotz leichter Defizite haben auch die Bundesliga Stars 2000 wegen der heimischen Atmosphäre ihre Daseinsberechtigung. Ärgster Konkurrent von EA ist immer noch Gremlin mit Actua Soccer 3, das sich locker-flockig spielt. Microsofts International Soccer fehlt es hingegen am nötigen Pep. Puma Street Soccer wendet sich eher an Gelegenheitsspieler.



Stürmer ihr Können im Balancieren des Leders zur Schau stellen. Absolut genial sind die Diskussionen um Freistöße und gelbe Karten, sowie die neuen Varianten des Torjubels. Dafür bekamen die Gesichter jetzt Animationen spendiert, Lippenleser können gut nachvollziehen, was für verbale Attacken die sich ungerecht behandelt Fühlenden so von sich lassen. Kommentiert wird das Geschehen übrigens passabel vom Duo Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Jörg Dahlmann (SAT1).

»Niemand kann sich beschweren, das Spiel sei zu leicht.«

Eine wichtige Neuerung ist der kleine Pfeil der auftaucht, wenn Sie in Ballbesitz sind. Er zeigt die genaue Richtung zu dem Spieler an, dem Sie gerade einen Pass zuspielen können. Ist der Pfeil grün, sollte der Pass auf jeden Fall ankommen. Färbt er sich hingegen rot, stehen die Chancen schlecht. Sollte der Pfeil gelb sein, hängt der Erfolg von den Fähigkeiten Ihres Mannes und dessen Gegenspieler ab.

Von der versprochenen Vereinfachung der Steuerung ist nur wenig zu spüren: Natürlich erlaubt ein Vier-Button-Gamepad seinem Besitzer, die wichtigsten Funktionen (Schiessen, Passen, Sprinten, Grätschen) auszuführen. Erst mit acht Knöpfen kommen Sie in den Genuss von Übersteigern, Hackentricks und dem neu hinzugekommen Ballabschirmen, das aber auch nur begrenzt einsetzbar ist.

Das größte Problem von Fußball-Simulationen hat FIFA 2000 leider nicht beseitigen können: Um den Ball zu ergattern, bedarf es schon einer beherzten Grätsche. Das »weiche« Tackling klappt nur, wenn Sie direkt am Gegner kleben, doch dafür sind die Jungs zu wendig. Offensichtlich wird dies, wenn Sie ein Spiel einfach nur beobachten: Die Abwehrspieler schaffen es höchst selten, einen Angriff zu unterbinden. **(Alex Brante/md)**



ALEX BRANTE

Gute Nachrichten habe ich zuhauf zu vermelden. Langfristig am wichtigsten ist sicherlich der endlich hammerhart einstellbare Schwierigkeitsgrad. Der Pfeil sorgt für ein gepflegtes Pass-Spiel. Die Abwehrspieler sind endlich in der Lage, ein Anspiel zu verhindern indem sie sich vor den Stürmern bewegen. Nur bei den Eckbällen decken sie ihre Gegner nicht konsequent genug, fast schon traditionell lassen sich so viele Tore schießen. Wie ich es von EA Sports gewohnt bin, ist die Präsentation auf höchstem Niveau, von den geschmeidigen Animationen, über die fantastische Grafik, bis hin zum fetzigen Sound. Einzig echter Kritikpunkt bleibt das immer noch populäre Herumgegrätsche. Leider hat EA Sports bis heute keine Alternative zu diesem rustikalen Einsatz gefunden.

PRO & CONTRA

- Mehr Übersicht beim Passen
- Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- Brillante Animationen
- Viele Wettbewerbe

- Immer noch zu viel Gegrätsche
- Torhüter mit leichten Schwächen



PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	90
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	90
Multi-Player	100
SPIELSPASS	90

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Revenant

■ **Hersteller:** Cinmatix/Eidos ■ **Testversion:** Beta vom Oktober 1999 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Karten:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte

He, Sie da! Ja, genau Sie! Haben Sie vielleicht einen Moment Zeit, um ein Königreich zu retten? Ja? Dann lesen Sie einfach weiter ...



Hier hat sich unser Held Locke gleich mit zwei untoten Bettlakenträgern angelegt.



Die schön animierten Würfe, Tritte und Schläge sind alle durch Motioncapturing entstanden.



Nur der grüne Drache ist ein echter Gegner, der tote Riese hingegen gehört zu den vielen Details der Spielumgebung.

FAKTEN

- 12 Talismane
- 12 Spezialattacken
- Über 30 Zaubersprüche
- Zirka 40 Stunden Spielzeit
- 50 NPCs
- 300 Motion-Captureing-Animationen
- 33,554,432 Rüstungskombinationen
- Umfangreicher Editor enthalten

Üblicherweise möchte man schlecht gelaunte Mitmenschen zur Hölle wünschen. Aber auch andersherum wird ein Schuh daraus: Mitmenschen die aus der Hölle kommen sind häufig schlecht gelaunt. Sehr schlecht sogar. Keine Ausnahme bildet da der untote Held Locke, auch »Revenant« genannt.

Doch bevor es zu Verwechslungen kommt: Nicht für unbeliebte Philosophien über Volkssouveränität und Rechtsgleichheit musste er auf Luzifers Barbecue schmoren. Sein Geheimnis ist weitaus düsterer als das seines Namensvetters. Von Fürsten Tendrick und seinem Hofmagier Sardok aus den ewigen Jagdgründen zurückgeholt, um deren Königreich Ahkuilon zu retten, wandelt der unfreundliche Geselle auf den Spuren der eigenen Vergangenheit. Die sich nach und nach entfaltende Geschichte erinnert am ehesten an die »Ultima«-Serie von Origin. Zwar entstehen stellenweise Logikprobleme, doch beeinträchtigen diese wegen ihrer Marginalität nicht wirklich den Gesamteindruck. Ein kleines Beispiel: Fürst Tendrick setzt seine ganze Hoffnung auf Locke, bedauert aber zutiefst, dass er ihm insolvenzbedingt nur eine spärliche Ausrüstung geben kann. Drolligerweise stehen an jeder Wand des Schlosses Rüstungen und Waffen, die ausreichen würden, um die komplette Hölle zu annektieren. So bleibt Locke keine andere Wahl, als zunächst dem Willen der Designer zu folgen und nur leicht bewaffnet durch die Lande zu spazieren.

»Die Grafik haut jeden Magier aus den Filzpantoffeln.«

Durch seine isometrische Umgebung wird Locke wahlweise per Maus oder Tastatur gesteuert. Diese unterscheidet sich zweifellos von ähnlichen Programmen wie »Fallout«, »Diablo« oder »Baldurs Gate«. Und zwar insofern, als dass alle Karten vollständig aus Handarbeit bestehen. Per Zufall errechnete Abschnitte finden Sie in ganz Ahkuilon nicht, was für ein sehr detailliertes, abwechslungsreiches und vor allem realistisches Umfeld sorgt. Natürlich nur so weit dies



Auf diesem Bild gibt es nichts zu sehen. Locke hat nämlich einen Unsichtbarkeitszauber gesprochen.

bei einem Rollenspiel möglich, respektive erwünscht ist. Da liegt beispielsweise ein erschlagener Riese inmitten idyllischer Graslandschaft, am Strand modert ein toter Wasserdrache vor sich hin und Ruinen gigantischer Statuen dekorieren alte Tempelanlagen.

Und seid ihr nicht willig, so brauch ich Gewalt ...

Selbstredend bevölkern Horden von mehr oder weniger zufällig »spawnenden« Monstern die gesamte Spielwelt. Zu ihrer Entleibung steht Locke ein an »Silver« erinnerndes Echtzeit-Kampfsystem zur Verfügung. Neben drei Grundattacken und einer Defensivstellung kann Ihr Antiheld mit wachsender Erfahrung bis zu 12 Spezialattacken lernen. Dies bedeutet, dass die häufig anstehenden Metzeleien fast ebenso unterhaltsam vonstatten gehen, wie bei einem Prügelspiel. Ebenfalls für viel Freude sorgen die zahlreichen Animationssequenzen, welche von Gegner zu Gegner wechseln. Hüfthohen Spinnentieren versetzt Locke genüsslich einen Todestritt, der in »Starshiptroopers« mit einem »Selbst unsere Kleinsten machen mit!« kommentiert werden würde. Klapprige Skelette stemmt er in die Höhe, um sie dann über dem Knie zu zerbrechen. Die Kontrahenten kann man ebenfalls kaum als zimperlich bezeichnen: Ein Reptilwesen namens Lurker springt beispielsweise bei seiner Attacke auf Lockes Brust und verwendet dessen Kopf als Bongotrommel. Doch selbst in solch brenzligen Situationen macht der Revenant eine gute Figur. Denn es umgibt ihn (hoffentlich) eine der zahlreichen Rüstungen, welche detailgetreu direkt am dreidimensionalen Charakter dargestellt werden.

... oder auch Magie.

Die Kombination von 12 magischen Talismanen führt zu einer Vielzahl spektakulärer Zauber, welche natürlich fast ausschließlich der Gegenerdezimation dienen. Ob Blitz-, Feuerball oder Treibsandspruch, alle müssen Sie sich zunächst entweder durch willkürliches Zusammenwürfeln erschließen oder von gefundenen Schriftrollen abkupfern. Später sind sie in Sekunden- →

DER EDITOR

■ Revenant bietet die Möglichkeit, eigene Rollenspiel-Welten zu erschaffen und das auf recht komfortable Weise. Sie scrollen einfach durch die vorhandenen Grafikelemente und setzen aus diesen neue Räume zusammen. Ebenso simpel fügen Sie Monster und Nichtspieler-Charaktere in Ihr privates Parallel-Universum ein: Drag and Drop. Aber nicht nur auf vorgefertigtes Material darf zurückgegriffen werden. Versierte Zeitgenossen, die über 3D-Studio oder Softimage verfügen, haben die Möglichkeit eigene Objekte zu erschaffen. Ferner erlaubt Ihnen der Editor den Zugriff auf Revenants Scriptsprache, um der Kreation Leben einzuhauchen. Sie ermöglicht sogar die Veränderung der künstlichen Intelligenz der Gegner.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

»Miesepetriger Barbar, ungehobelt, schlechte Manieren, sucht mutige Spieler, die Neuem gegenüber aufgeschlossen sind. Bin nicht handzahm und etwas umständlich zu steuern, kann mich aber gut bewegen und jegliches Gegnerpack äußerst brutal beseitigen.« Das Rollenspiel Revenant besitzt viele Elemente, die wir sonst nur aus Prügelspielen kennen. Ist das angemessen, ist das kleidsam?
Meiner Meinung nach ja. Besinnlicher Rundenkampf passt auch gar nicht zu Arnold-Verschnitt Locke. Mit dem etwas kleinen Bildausschnitt (bei den wichtigen aktivierten Zusatzleisten) kann ich ebenfalls gut leben. Für geruhsame Tüftler (Fallout-Fans) ist Revenant aber gewöhnungsbedürftig.

PRO & CONTRA

- ⊕ Hauptfigur unterhaltsamer Zyniker
- ⊕ Interessanter Genremix
- ⊖ Steuerung leicht umständlich
- ⊖ Orientierungsprobleme möglich



An dieser Stelle tritt Locke in Willam-Wallace-Outfit gegen einen der Endgegner an.



1 Status des Helden
2 Status der Gegner
3 Unser Held höchstpersönlich
4 Derzeitiger Endgegner, später übliche Dungeon-Population
5 Zeigt die bekannten Zauber an
6 Zeigt die Attribute an
7 Zeigt die derzeit getragene Ausrüstung an
8 Auswahl der Runensteine
9 Aktiviert das Inventar
10 Aktiviert die Automap
11 Das Inventar
12 Schnellzugriff auf die Zauber
13 Schnellzugriff auf Gegenstände



Erste Hilfe

- Viele Quests »beginnen« erst, wenn die richtige Person angesprochen wurde. Suchen sie also ab und zu die Taverne am Ende der Stadt auf.
- Mit der G-Taste sammelt Locke alle Gegenstände in seiner unmittelbaren Umgebung auf. Das ist nicht nur hilfreich bei Objekten, die von der Hintergrundgrafik überlappt werden.
- Versuchen Sie, sobald Sie die Dietriche gefunden haben, vermehrt Kisten und Türen zu öffnen. Auch wenn dies nicht von Erfolg gekrönt sein sollte, steigern Sie so Ihre Fähigkeiten.
- Die Baumstämme in den Wäldern enthalten oftmals wertvolle Gegenstände.
- Besuchen Sie häufig den Waffenmeister Jong (zweites Haus vor dem Palast), denn er bringt Ihnen neue Kampftechniken bei.
- Jeder Gegner hat eine Attacke-Kombination, gegen die er besonders allergisch ist.

→schnelle durch die F-Tasten abrufbar. Nicht nur im Kampf mit garstigem Computergekreuch bedeutet dies eine bittere Notwendigkeit. Auch in den Multiplayer-Modis für bis zu vier Spieler wollen thaumaturgische Fähigkeiten flott eingesetzt sein. Bei ersteren gibt es übrigens im Gegensatz zum Solo-Revenant vier Charaktere zur Auswahl, als da wären: Burke, der kräftige Veteran, Gregor, der Schamane, Kate, die Meuchelmörderin und natürlich der Revenant. Die Kräfteverteilung liegt nahe: der Veteran stapft als tumber aber kräftiger Geselle durch die Dungeons, der Schamane sprüht nur so vor magischer Energie, die Meuchelmörderin huscht behende von Schatten zu Schatten, während der Revenant den typischen Durchschnittscharakter darstellt. Auf sechs Karten tritt die muntere Gruppe gegeneinander an, ob mit oder ohne Monster ist frei einstellbar. Ein Cooperative-Modus finden Sie nicht, da Cinematix nach eigenen Aussagen aufgrund des noch bearbeitungsbedürftigen Dialogsystems Probleme mit der Implementation hatte. Dafür können Sie auch im Multiplayer-Spiel sowohl den einzelnen Charakter, als auch die komplette Partie speichern. **(vs)**

Unten sehen Sie einige der zahlreichen Nichtspielercharaktere, oben posiert Locke in einer bescheidenen Auswahl der vorhandenen Rüstungen.



Mit dem Editor können Sie Ihre eigenen Dungeons entwerfen und sogar scripten.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Es ist ein weit verbreitetes - durch die »Might and Magic«-Serie gefördertes - Vorurteil, dass sich nur Rollenspiel nennen darf, was schlechter als »Wizardry 6« aussieht. Revenant räumt hiermit glücklicherweise gründlich auf, denn die Grafik haut jeden Magier aus seinen Filzpantoffeln. Daneben bietet es ein brauchbares Kampfsystem, abwechslungsreiche Zaubersprüche, sowie eine interessante Story, die sich im Ultima-Stil vom schnarchöden »Orkarmee überrennt Königreich«-Plot abhebt. Im Gegensatz zu Ultima nervt der Hauptcharakter aber nicht penetrant wie der moralinsaure Avatar mit heiligenscheinverdächtigem Gutmenschtum. Der untote Geselle ist erfrischend sarkastisch. Da sehe ich ihm es gerne mal nach, dass er stellenweise im Mauerwerk stecken bleibt oder über den Bildschirm »gleitet« wie ein Schlittschuhläufer auf einer Schotterstraße.

PRO & CONTRA

- ↑ Extrem detailreiche Umgebung
- ↑ Klasse Animationen
- ↑ Unterhaltsames Kampfsystem
- ↓ Charakter bleibt gerne hängen
- ↓ Gegenstände manchmal verdeckt
- ↓ Stattliche Ladezeiten



PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	60
Multi-Player	70

SPIELSPASS 80

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rayman 2: The Great Escape

GOLD PLAYER PC PLAYER

■ **Hersteller:** Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte (in 1024x768)

Grüne Kernkraftgegner, laßt Schal und Pflasterstein zuhause: Mit Strahlen hat »Rayman 2« rein gar nichts zu tun.



Treffer! Dieser Blitz zerbröselt das Gebiss des gemeingefährlichen Schnappfisches. (Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 13 Spielwelten mit 25 Leveln
- Drollige Charaktere
- Komplett in Deutsch
- Filmreife Animationen
- Musik und Effekte in Dolby-Surround
- Versteckte Bonus-Abschnitte
- Schwer, aber fair
- Geringe CPU-Anforderungen
- Nur mit 3D-Karte spielbar

Schon seit vier Jahren tappt Ubi Softs Maskottchen Rayman über PC-Monitore. Nun wagt er sich zum ersten Mal in dreidimensionale Gefilde, die an »Mario 64« oder »Banjo-Kazooie« auf dem N64 erinnern – doch erreicht der arm- und beinlose Bursche auch deren Klasse?

Ausnahmsweise die Antwort schon am Anfang: Oh ja! Das Grafik- und Effekt-Feuerwerk, das hier abgebrannt wird, reicht glatt für zwei Spiele. Nach dem Erstling »Rayman« und dem bockschweren »Rayman's World« (mit eingebautem Level-Editor) ist »Rayman 2: The great Escape« übrigens das vorerst letzte Spiel um den kleinen Hüpfer, an dem dessen Vater Michel Ancel direkt beteiligt ist. Und er meint: »Vergesst alles, was ihr von den ersten beiden Teilen kennt.« In der Tat – Sie werden nur die Hauptfigur wiedererkennen, alles andere wurde eigens für den neuen Teil zusammengestrickt, seien es Freund, Feind oder die kunterbunten Spiele-Welt.

Klingenbart, nimm dich in acht!

Die Hintergrund-Geschichte ist eine Mischung aus »Monkey Island« und »Independence Day«: Üble Piraten um den Admiral Klingenbart sind auf der Erde gelandet und haben Rayman sowie die meisten seiner Freunde in ihrem fliegenden Holländer eingebuchtet. Von dort sollen sie an einen außerirdischen Zirkus verkauft werden. Doch Rettung naht: Raymans Kumpel Globox besucht Sie unfreiwillig hinter Gittern und bringt in seinem Bauch einen Lum von Raymans Freundin, der Fee Ly. Mit dieser magischen Kugel schleudern Sie Blitze aus Ihrer Faust und durchbrechen damit Tür, Tor und die Schale der metallenen Robo-Piraten. Auf der Flucht aus dem Gefängnis geht Ihr Befreier leider verloren und so ist es Ihre Aufgabe, Rayman bei der Suche nach Globox und Ly zu helfen. Natürlich müssen Sie im Zuge dessen auch Klingenbart & Co. über die Klinge springen lassen.



Rayman schwebt durch Luftwirbel in schwindelerregende Höhen.



Na, hier hat das Arbeitsamt aber ins Schwarze getroffen. (Glide, 640x480)

Lums am laufenden Band

Damit Ihre Rettungsmission nicht zu einfach wird, hat die Piratenbande die Energie der Welt in tausend gelbe Lums zerbröselt, die Sie in den 25 Leveln der 13 Spielwelten einsammeln müssen. Noch mehr Farben: Rote Lums füllen Raymans Lebensenergie auf, grüne Lums lassen ihn nach einem Sprung in den Abgrund an deren Platz neu auftauchen. In jedem Level warten Kisten auf Sie, in denen mal Lums, mal kleine Freunde unseres Helden gefangen sind. Finden Sie sämtliche Kisten und Lums eines Levels, lockt ein Bonus-Abschnitt. Darin feuern Sie beispielsweise einen kleinen Baby-Globox, der gegen einen Piraten um die Wette rennt, mit schnellen Links- und Rechtsdrücken an.

Etwas später erfahren Sie, dass Rayman Admiral Klingenbart nur mit Hilfe von Polokus, dem Bewusstsein der Welt, zurück ins All fegen kann. Doch Polokus braucht dazu vier schrille Masken, auf die besonders mächtige Wächter aufpassen. Klar, wer die holen muss, oder? Ziemlich drollige Burschen, die Kleinlinge, helfen Ihnen dabei, indem Sie Ihnen Level um Level aufsperren. Von einer Lichtung aus kehren Sie so auch in bereits besuchte Umgebungen zurück, um etwaige – beim ersten Durchgang übersehene – Lums oder Kisten dingfest zu machen. Außerdem ist ein erneuter Besuch manchmal storytechnisch nötig. Ihr Kumpel Clark klagt zum Beispiel über heftiges Bauchweh, weil ihm ein paar Robo-Piraten zu viel im Magen liegen. Ein Heil-Elixier finden Sie nur in der Höhle der Alpträume, mitten in den Sümpfen des Erwachens.



Ächz, keuch: Das Pulverfass sprengt die Tür des gegenüberliegenden Piraten-Schlupfwinkels.



Die schicken Texturen wirken wie aus einem Cartoon entsprungen.

»So gut würde mancher Zeichentrickfilm gerne aussehen.«

Rayman goes to Hollywood

Glauben Sie uns: Die Bildschirm-Fotos vermitteln nur höchst unzureichend, wie gut die Grafik von Rayman 2 in Bewegung aussieht. Rayman läuft, springt, klettert, hangelt, schwimmt, taucht, rutscht →

RAYMAN IM WWW

So klein und schon im Internet? Unter www.rayman2.com finden Sie Musikstücke, Animationen, Bildschirm-Hintergründe und noch mehr.

Erste Hilfe

- Üben Sie präzise Sprung-Aktionen.
- Nutzen Sie Ihren Flugschatten für Landungen auf festem Boden.
- Ruhe bewahren. Mit Timing lässt sich jedes Hindernis meistern.
- Nehmen Sie die Piraten nach rechts und links ausweichend unter Beschuss.
- Wasserski: Ducken Sie sich. Springen schadet auch nichts.
- Ärgern Sie sich nicht über verpasste Lums – jeder Level kann erneut angesprungen werden.



Stolz übergibt Rayman eine der vier begehrten Masken an Polokus. (Glide, 640x480)



Neulich, im Piraten-Hauptquartier: Admiral Klingenbart hat mächtig schlechte Laune. (Glide, 640x480)

GOLD PLAYER PC PLAYER

→ und fliegt (mit Hilfe seiner Ohren) durch die Gegend, dass es eine wahre Freude ist. Alle Figuren sind feinstens animiert, Objekte und Hintergrund-Grafiken wirken eher wie gemalt als wie Texturen auf Polygonen – so gut würde mancher Zeichentrickfilm gerne aussehen. Zwischensequenzen, allesamt in der Spielgrafik gehalten, illustrieren Schlüsselszenen oder zeigen Ihnen, was Klingenbart gerade so treibt. Übrigens: Nur ganz selten verirrt sich eine Brücke oder ein anderes Objekt vor die meistens frei drehbare Kamera – dafür haben wir während des Tests so gut wie keinen Clipping-Fehler gesehen, alle Polygone bleiben hübsch zusammen.

Begegnen sich zwei oder mehrere der drolligsten Charaktere auf dieser Seite des Universums, entspinnt sich ein Gespräch in einer schrägen Gaga-Sprache. Die enthält Wörter aus allen möglichen Winkeln unserer Erde: So erschallt aus den Gefangenenkisten ein »Help!«, während der fliegende Tipp-Geber Murfy unverständlich, doch urkomisch heiser vor sich hinmurmelt. Die musikalische Untermalung passt sich der Umgebung an und ist frei von oft üblichem Hüpf-und-Spring-Dideldidü.



Attraktionen, Sensationen

Raymans Reisen sind unglaublich abwechslungsreich. Sie steuern ihn an Energiebarrieren vorbei, öffnen mit Hilfe von Schaltern oder explosiven Pulverfässern verschlossene Passagen, schweben ohrenschlackernd gähnende Abgründe hinab, liefern sich Feuer-



Erst springen, dann schwingen: Rayman zielt auf den Energiering, mit dem er über die Grube will. (Direct3D, 1024x768)





Etwas vergesslich: Die Kleinlinge wissen nicht genau, wer nun eigentlich ihr König ist.







Vorhang auf für die Gebrüder Pilz und ihre Artistik-Nummer.

DIE GUTEN

Rayman – ist er nicht nett?

Fee Ly, Raymans Freundin



Globox, knuffiger Kumpel

Murfy, tippgebender Flieger

Clark, frisst Piraten einfach auf

Ssssam, fährt gern mit Rayman Wasserski

Standpunkt

JOCHEN RIST

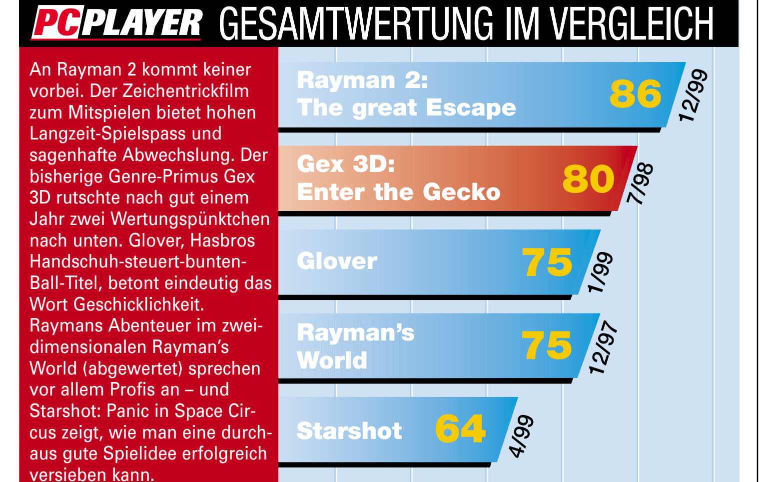
Sehr selten raunt ein Spiel schon beim ersten Anschauen die Botschaft: »Spiel mich, ich bin ein Meilenstein.« Rayman 2 gehört zu dieser Sorte. Es platziert sich zweifellos in der Riege der besten Jump'n'Runs für PCs – für mich persönlich gibt es derzeit gar kein besseres Spiel im Genre. Die fantastische Comic-Grafik und die niedlichen Charaktere brennen sich nachhaltig positiv ins Gedächtnis ein. Es sind mitunter die Details (Wächter Aglagl, hüpfende Pilze, die vier Kleinlinge mit einer Krone), die mich immer wieder zum Schmunzeln brachten.

Wenn ich mir den beinharten Vorgänger anschaue, so ist am aktuellen Spiel bis auf die Kamera-Perspektive und die anfangs gewöhnungsbedürftige Steuerung nichts auszusetzen. Ein Meisterwerk.

PRO & CONTRA

- ⊕ Traumhafte Grafik
- ⊕ Putzigstes Spiel der letzten Monate
- ⊖ Anfangs etwas fitzelige Steuerung
- ⊖ Knifflige Sprungpassagen

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH



An Rayman 2 kommt keiner vorbei. Der Zeichentrickfilm zum Mitspielen bietet hohen Langzeit-Spielspass und sagenhafte Abwechslung. Der bisherige Genre-Primus Gex 3D rutschte nach gut einem Jahr zwei Wertungspünktchen nach unten. Glover, Hasbros Handschuh-steuert-bunten-Ball-Titel, betont eindeutig das Wort Geschicklichkeit. Raymans Abenteuer im zweidimensionalen Rayman's World (abgewertet) sprechen vor allem Profis an – und Starshot: Panic in Space Circus zeigt, wie man eine durchaus gute Spielidee erfolgreich versieben kann.



Schneller, schneller: Unser Held spürt schon den heißen Atem des Alptraumhöhlen-Wächters in seinem Nacken. (Glide, 640x480)



Auf der gezähmten Granate geht's noch mal so schnell. (Glide, 640x480)

gefechte mit Piraten, schliddern Tunnel entlang, laufen Wasserski ohne Ski, krabbeln im Wasser versinkende Säulen hinauf, schwingen sich von Energiekreis zu Energiekreis, reiten auf einer zweifüßigen Granate oder veranstalten ein Wettrennen mit Ly. Puh! Bei alledem senkte Michel Ancels Team gottlob den beinharten Schwierigkeitsgrad und die ultrasteile Lernkurve des 2D-Strahlemanns. So gibt es in Rayman 2 zwar schwierige Abschnitte, die jedoch nie unfair oder zufallsabhängig, sondern mit etwas Übung und Training zu meistern sind. Außerdem dürfen Sie stets in bereits besuchte Welten zurückkehren.

Wir empfehlen für ungetrübten Spielspassein Gamepad mit Frontknöpfen, auf die Sie praktischerweise die Ausweich-Bewegung legen sollten. So gehen Sie mit minimalen Energieverlusten aus Feuergefechten mit Klingenbarts Schergen hervor. Das Problem: Nur bei Microsofts Sidewinder-Pads lässt sich mit Hilfe der Profiler-Software die Tastenbelegung frei definieren. Ein Patch zur Änderung direkt im Spiel ist allerdings schon in Arbeit. **(ra)**



Mit Seeschlange Ssssam (hat da jemand Disneys Robin Hood gesehen?) saust Rayman durchs Wasser.

DIE BÖSEN



Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Ich lenke Rayman an eine Wand. Moment, da pixelt ja nichts auf! Noch mal versuchen. Tatsache, die Grafik gibt sich keine Blöße. Die teilweise an alte LucasArts-Adventures erinnernden Bilder sehen auch aus nächster Nähe schick aus. Und die vielen Gags: Da stellt ein Pirat dem anderen ein Beinchen, da muss die zweibeinige Granate, die eine Weile hinter Rayman hergelaufen ist, erst mal verschnaufen.

Kein Hindernis ist wirklich unüberwindbar, nach kurzer Einarbeitungszeit beherrsche ich auch die wildesten Sprung-Schwebe-Kombinationen. Richtig haarig wird es bei großen Schurken wie Aglagl, dem Hüter der Zuflucht von Wasser und Eis. Doch wer kann das Glücksgefühl beschreiben, dass sich nach dem Sieg über diese Widersacher einstellt? Rayman 2 ist der neue Maßstab im Geschicklichkeits-Genre, den zu übertreffen keine leichte Übung sein dürfte.

PRO & CONTRA

- **Herrliches Piraten-Thema**
- **Schmissige Reggae-Klänge**
- **Level-Vielfalt**

- **Kamera nicht 100 Prozent hakelfrei**



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 86

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GTA 2

■ **Hersteller:** Rockstar/Take 2 ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Eins wie keins: Grand Theft Auto ist zurück. Und hat wieder jede Menge Chaos, Anarchie und Spielspass mitgebracht.



Sieht nach einem ganz normalen Tag in Avalon aus. Aber das täuscht – an allen Ecken und Enden tobt das Verbrechen. (Alle Bilder Glide)

Nach dem Einsatz: »Bist Du verrückt, Mann? Den Wagen nicht in die Luft gesprengt, die Bank nicht überfallen, den Bullen nicht eingedampft! Aus Dir wird nie ein richtiger Gangster!«

Der andere: »Aber Boss, da war dieses alte Mütterchen in der Nähe des Wagens, die Kassiererin guckte so traurig, der Polizist hat Frau und Kind!« Angewidert wendet sich der Bandenchef ab: »Schluss jetzt!! Ich habe genug gehört. Luigi! Liquidiere diesen unfähigen Idioten!«

FAKTEN

- Riesenstadt mit drei Stadtteilen
- In jedem Stadtteil drei miteinander konkurrierende Gangs
- Pro Stadtteil drei Bonuslevel
- Etwa zwölf verschiedene Waffen
- Circa 50 Autos
- Rund 80 Aufträge

Allein unter Gangstern

Wie eh und je greift »GTA 2« in die Vollen. Stand bei »Driver« hinter der Mafia-Aktivität noch immer das hehre Ziel der Verbrechensbekämpfung, hält sich dieses Actionspiel mit moralischen Bedenken nicht länger auf, als Al Capone bei dem Versuch, eine Ameise zu zertreten. Doch bevor argwöhnische Gouvernanten nun nach dem Riechfläschchen greifen – die niedliche Comicgrafik abstrahiert das Geschehen so stark, dass selbst bei empfindsamen Gemütern kein seelischer Schaden entsteht.



In jedem Hauptquartier gibt es einen unbegrenzten Vorrat an Waffen, Panzerung und Vitaminpillen.



So sehen die eminent wichtigen Garagen aus.

Unbeschwert losgelebt: Sie sind nur auf Ihren eigenen Vorteil bedacht und wollen viele, viele Dollar verdienen. Als kleiner Ganove laufen Sie deshalb durch Ihre Heimatstadt, eine riesige Metropole, und suchen nach dem schnellen Geld. Wie gut, dass gleich sieben gutorganisierte Unterwelt-Gruppierungen existieren, an die Sie sich mit diesem Anliegen wenden können.

Je nachdem, wie vertraut Sie mit dem jeweiligen Syndikat sind, werden Ihnen Aufträge unterschiedlicher Qualität zugeschoben. Sind Sie noch ein unbeschriebenes Blatt, gibt es nur grüne Missionen. Das sind meist Botendienste oder andere einfache Aufgaben, die dementsprechend wenig Geld einbringen. Haben Sie das Vertrauen der Organisation erworben, bietet man Ihnen auch gelbe oder gar die schwierigen roten Missionen an. Die führen meist quer durch den ganzen Stadtteil, bestehen



Fährt ein Wagen sehr schnell, geht die Kamera weit zurück. So wie hier.

1 Hier wird Ihr Verhältnis zu den verschiedenen Gangs angezeigt. Die Yakuza (oben) ist Ihnen gegenüber neutral, die Zaibatsu Corporation (mitte) vertraut Ihnen grenzenlos, die Loonies (unten) hassen Sie inbrünstig.

2 Ihr Geldvorrat in Dollar, Ihr Punkte-Multiplikator (rot), Ihre noch vorhandenen Leben (grün).

3 Eine Anzeige für Ihre momentan aktivierte Waffe (Uzi mit 99 Munitionseinheiten) und Ihre Körperpanzerung (hält noch zehn Treffer aus).

4 Sie selbst in Ihrem Fahrzeug. Der gelbe und der rote Pfeil weisen in Richtungen, wo Aufträge angeboten werden, alle grünen Aufträge wurden schon abgearbeitet.

5 Ein Loonie erzählt Ihnen sinngemäß auf Englisch, dass er Yakuzas nur gegrillt mag und Yakuza-Griller seine Freunde sind. (Ein Friedensangebot?)

6 Werden Sie polizeilich gesucht, erscheinen an dieser Stelle Polizistenköpfe.

aus etlichen Unteraufträgen und werden mit horrenden Summen entlohnt. Ein Beispiel: Sie sollen einen hochrangigen Kommissar bestechen und benötigen dafür eine größere Summe Bargeld. Sie stehlen also einen (leeren) Geldtransporter, holen mit diesem einige Komplizen ab, fahren als Sicherheitsmann verkleidet in die Bank und rauben den Tresor aus. Mit dem Transporter geht es durch die nun aufgeschreckte Stadt in eine geheime Garage des Syndikats. Da das Geld markiert ist, machen Sie sich auf zu einem Hehler, bevor Sie endlich zum Polizeipräsidium können, um den Beamten umzudrehen. Erst danach erhalten Sie Ihren Lohn und neue Aufträge.

»Chaos und Anarchie!«

Wagen und Waffen

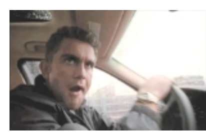
Die wichtigsten Hilfsmittel für ihre Gangster-Karriere sind Kraftfahrzeuge. Allein zu Fuß kommt Ihr kleines Männchen nicht weit, mag es auch noch so miese Absichten haben, dafür ist die Stadt viel zu ausgedehnt. Um einen Wagen zu stehlen, bedienen Sie sich bei einem geparkten Automobil oder springen einfach frech auf die Straße und zerren den Fahrer vom Steuer. Aber Vorsicht: Ist Ihr Opfer das Mitglied →

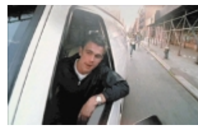


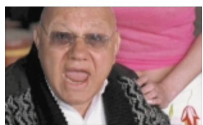
Was für ein Blutbad. Hier tobte ein Bandenkrieg.

Die wichtigsten Unterschiede zum alten GTA

- Keine echten Städte mehr (schade)
- Metropole wird von sieben Gangs beherrscht
- Speichermöglichkeit im Level
- Wagen lässt sich mit Öl und MGs ausrüsten
- Verbesserte Steuerung
- Nun sechs Fahndungsstufen







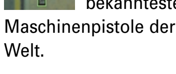
Ein Ausschnitt aus dem professionell gemachten Intro: Unser jugendlicher Held startet frohgemut in den Tag und bringt sogleich einen feindlichen Drogen-Transporter unter Kontrolle. Der gegnerische Gangsterboss ist nicht erfreut.



Die Pistole: eine Basiswaffe mit niedriger Feuerfrequenz und schwacher Wirkung.



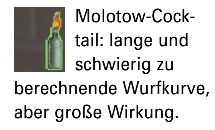
Die Uzi : die bekannteste Maschinenpistole der Welt.



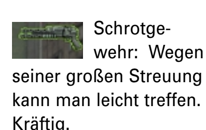
Uzi mit Schalldämpfer: Damit verursacht man wesentlich weniger Aufregung.



Molotow-Cocktail: lange und schwierig zu berechnende Wurfkurve, aber große Wirkung.



Flammenwerfer: die ultimative Nahkampfwaffe.



Schrotgewehr: Wegen seiner großen Streuung kann man leicht treffen. Kräftig.

Sprengstoff: die letzte Antwort. Als Autobombe sehr wirkungsvoll.

Es gibt sechs staatliche Aufmerksamkeitsstufen, was durch ein bis sechs Polizistenköpfe angezeigt wird.



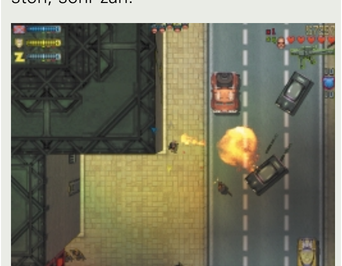
Stufe 1und 2: Die Polizei verfolgt Sie mehr oder minder energisch mit mehreren Fahrzeugen.



Stufe 3: Sie haben bereits mehrere Beamte erledigt. Als Folge gibt es Straßensperren.



Stufe 4: Ein Swat-Team kommt zum Einsatz. Große Transporter, Panzerwesten, sehr zäh.



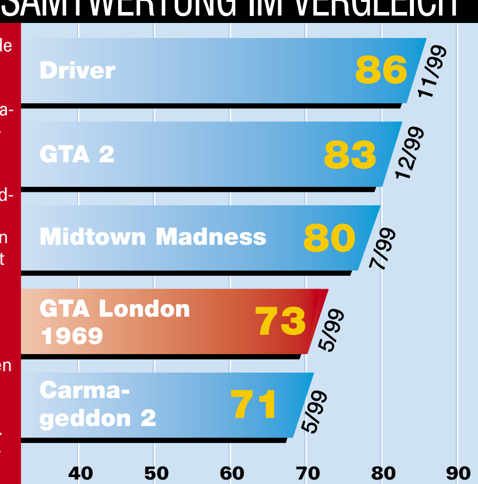
Stufe 5: Sie fahren immer noch?Ein Fall für das FBI. Die großen, unauffälligen Limousinen sind sehr schnell und wendig.



Stufe 6: Entkommen Sie auch dem FBI, wird der Notstand ausgerufen. Gegen die eintreffende Armee mit Panzern, Jeeps und zahlreichen Soldaten hat niemand eine Chance.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Wenn es um atemberaubende Verfolgungsjagden durch Innenstädte geht, ist der Driver im Moment nicht zu schlagen. GTA 2 mit seiner unverwechselbaren, abstrakten Comic-Perspektive ist damit nur bedingt vergleichbar. Midtown Madness braucht als erster richtiger Stadtrenner in der Ich-Perspektive sein Licht nicht unter den Scheffel zu stellen. Noch mit der alten Engine arbeitet GTA London 1969. Und Carmageddon 2 bietet Tollwut pur: Überfahren Sie so viele Aliens wie möglich. Nehmen Sie alle fünf Programme nicht ganz ernst. Es handelt sich um unschädliche Computerkriminalität.



→ einer kriminellen Vereinigung, läuft es Ihnen hinterher und schießt auf Sie. So ein Unglück ist zum Glück vermeidbar, besitzt doch jeder Räuberhaufen sein ganz eigenes Gefährt. Die Zaibatsu Corporation düst zum Beispiel in eleganten, schwarzen Coupés durch die Straßen, die SRS in schnellen, zitronengelben Sportflitzern. Solche Wagen also nur mit Vorsicht angehen.

»Du willst Action? Kannst Du haben!«

Insgesamt ist der Fuhrpark fürwahr gigantisch. Vom Kleinwagen bis hin zum Lkw ist eigentlich alles dabei, nur Motorräder fehlen. Sind Sie gewieft, ist sogar die Übernahme eines Armeepanzers möglich. Ein ganz besonderes Schätzchen ist später ein Löschwagen der Feuerwehr, in einer Mission wird da nämlich der Wasser- durch einen Flammenwerfer ausgetauscht. Und wie gewohnt besitzt fast jedes Auto andere Fahrgeräusche wie auch -eigenschaften.

Fast genauso wichtig sind die Waffen. In jedem kriminellen Hauptquartier gibt es eine Grundausstattung, die meist aus der Uzi sowie einer Rüstung besteht. Im Spielverlauf finden Sie aber noch ganz andere Kaliber wie Raketenwerfer (sehr nützlich zum Zer-

Standpunkt

JOCHEN RIST

Schon immer war ich ein Fan von unkomplizierten Spielen, bei denen meist auf den ersten Blick einleuchtet, was Sache ist. So auch bei GTA 2, das mich mit seinen putzigen Matchbox-Boliden und der einfachen Perspektive gleich in seinen Bann gezogen hat. Was hier besticht, ist die Einfachheit – es geht auch ohne Lensflare und trilinearer Filterung. Schön, dass aus GTA kein aufgemotzter 3D-Titel geschustert, sondern das alte Erscheinungsbild beibehalten wurde. Was außerdem in meine Liste der unvergesslichen Auffälligkeiten einfließt, ist die abwechslungsreiche Musik. Schade nur, dass es davon keine Audio-CD gibt. Insgesamt ein simples aber zugleich hochmotivierendes Actionspiel, auf das die GTA-Fangemeinde gewartet hat.

PRO & CONTRA

- **Pro:** Garantierte Langzeit-Motivation
- **Pro:** Einfaches Spielprinzip
- **Contra:** Zoomender Bildschirm
- **Contra:** Happiger Schwierigkeitsgrad


Obwohl er schon stark brennt, ist dieser Wagen immer noch fahrtüchtig.

stören von Autos) oder Elektroschocker für den Nahkampf (das hält keiner aus). Ganz neu ist die Möglichkeit, Ihr Fahrzeug in einer der städtischen Garagen gegen eine Gebühr mit MGs oder Ölbehälter auszustatten. Sie sollten sich diese Anschaffung aber gut überlegen, denn diese Waffen sind nicht übertragbar.

Kleinkram und Wichtiges

Es gibt etliche Kleinigkeiten, die das Spiel höchst lebendig gestalten und die auf Anhieb gar nicht auffallen. Sie können Taxis oder Busse klauen und mit ihnen Fahrgeld einnehmen; ein mühsamer, aber sicherer Weg, um zu Geld zu kommen. Ihr kleines alter Ego fängt bei langen Spielpausen an zu rauchen, in den USA gilt solches ja seit einigen Jahren als Gipfel der Verwerflichkeit und passt daher ausgezeichnet. In allen Autos läuft Radiomusik, die auch meist zum gestohlenen Fahrzeug passt. Etwa: Pick-Up mit Countrysongs oder japanische Wagen mit asiatischer Anmoderation. Kleinkriminelle laufen durch die Gegend und versuchen, Ihnen (!) den Wagen zu klauen.

DIE SIEBEN GANGS

■ Jede Bande kontrolliert einen oder zwei Bereiche der Stadt. Ihre kriminellen Interessen sind denkbar unterschiedlich.
Die Yakuza: Die Asiaten engagieren sich in klassischen Bereichen wie Prostitution oder illegalem Glücksspiel.
Die Zaibatsu Corporation: Hinter einer Biedermann-Fassade verbergen sich skrupellose Geschäftsleute, die mit Drogen handeln.
Die Loonies: Diese ausgeflippte Bande hat sich im Irrenhaus der Stadt eingenistet. Ihre Ziele kennt niemand so ganz genau.
Die Russen-Mafia: Sie kontrolliert den Waffenhandel. Mancher einer munkelt, dass die Ruskis sogar kaltblütige Killer vermieten.
Die Rednecks: Religiöse Nationalisten, die alles und jeden hassen, sowie gerne Sprengstoff-Attentate begehen.
Die SRS: Eine Gruppe von fähigen Wissenschaftlern. Im Streben nach unbegrenztem Wissen achten sie der Gesetze wenig.
Hare Krishna: Besser organisiert denn je, setzt diese Sekte alles daran, die Welt zu einem »schöneren« Ort zu machen.

Auf dem Gehweg finden Prügeleien statt. Und so weiter und so weiter.

Wichtiger noch sind zwei wesentliche Neuerungen, die unbedingt genannt werden müssen. Zum einen befindet sich jetzt in jedem Stadtteil eine Kirche, wo Sie gegen eine Gebühr von 50 000 $ speichern können. Sehr gut. Und Ihr Wagen richtet sich auf den schnurgeraden Straßen automatisch in eine der vier Himmelsrichtungen aus, wenn Sie eh schon in fast diese Richtung fahren. Eine Fahrhilfe, die Nerven schont und den Blick für das Wesentliche (Chaos verbreiten) schärft. **(uh)**

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Da ich ein schlechter Mensch bin, die Demokratie verachte und kriminelle Aktivitäten zu meinen liebsten Hobbys zählen, kann mir ein Spiel wie GTA 2 nur gefallen. Was habe ich gelacht, als es mir endlich gelang, alle sieben Hare-Krischna-Jünger auf einen Streich zu überfahren.
Aber mal im Ernst: Ohne das eigentliche Grundkonzept anzutasten, hat Rockstar geradezu unendlich viele kleine Fortschritte eingebracht. Die Steuerung und die wichtigste Neuerung: Endlich gibt es eine Speicherfunktion, die vor allem vor gefährlichen Aufträgen sehr nützlich ist. Wer schon den ersten Teil mochte, sollte nicht zögern, sondern mit Karacho zum nächsten Software-Laden brettern.

PRO & CONTRA

- **+ Viele Detailverbesserungen**
- **+ Mit Speicherfunktion**
- **+ Anarchistisch**
- **– Grafik unspektakulär**
- **– Verliert auf Screenshots an Dynamik**


PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	70

SPIELSPASS 83


Pick-Up: dient den Rednecks als Einsatzfahrzeug.


Dementia: Leicht zu erkennen, dass in diesem Ding ein Loonie sitzt.

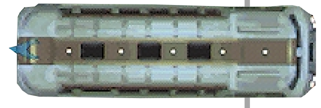

Krankenwagen: Kommt es zu einem Unfall, ist er zur Stelle.


Wellard: ein Oldsmobil mit überraschend starkem Motor.


Verlängerte Limousine: Ein Statussymbol der Superreichen.


Taxi: Fahrgast-Transport kann sich lohnen.


Trance-Am: Kräftige Sportwagen braucht das Land.


Bus: eines der größten Fahrzeuge im Spiel.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Sega Rally 2

■ **Hersteller:** Sega ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC), 1-4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Letztes Aufbäumen: Sega wollte für den PC eigentlich keine Spiele mehr herausbringen, hat es sich im Falle seiner berühmten Rallye aber anders überlegt.



Der Lancer schießt ganz schnell vorbei, es ist ein äußerst windiger Ort; das Publikum ist sehr beeindruckt, nur Rot-Hemd in der Nase bohrt.



Am meisten Spaß machen die Duelle gegen den eigenen Ghost.



Dieser Hubschrauber ist ein treuer Rennbegleiter, der immer wieder überraschend auftaucht.



Die spannendsten Rennmomente werden in der Replay-Wiedergabe noch schöner.

FAKTEN

- 17 Rennstrecken
- Sechs verschiedenen Rennszenerien
- 19 Autos (zwölf Bonus-Autos)
- Kleiner Tuningpart
- Unterschiedliche Wetterbedingungen
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 3D-Karte Pflicht

Von vielen Rennspiel-Entwicklern als großes Vorbild genannt, in den Spielhallen umlagert, hat sich die »Sega Rally« vor etlichen Jahren einen besonders guten Ruf erworben. Der zweite Teil tritt nun ein schweres Erbe an.

Denn spätestens seit »Colin McRae Rally« ist das Rallye-Genre schwer im Aufwind. Eine traumhafte Fahrphysik, sowie ein realer Wettbewerb mit ständiger Zeitnahme ohne direkte Gegner, zeichneten das Codemasters-Programm aus. Wie würde Sega dagegenhalten. Noch realistischer? Mehr Etappen? Ein besseres Schadensmodell?

Nein; die Sega Rally verweigert sich dem allgemeinen Realismus-Trend und tut so, als hätte es Colin nie gegeben. Einfache Wagenbeherrschung ist abermals das Maß aller Dinge.

Ein Actionrenner

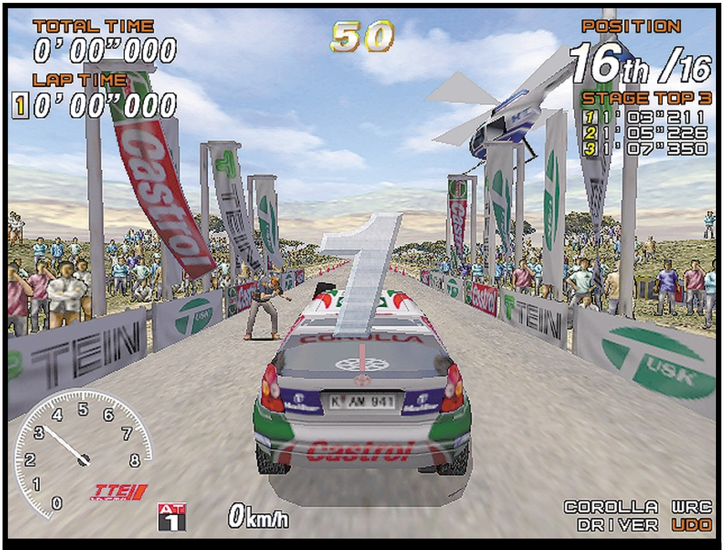
Das ist kein Fehler; Codemasters besitzt viele Jahre Erfahrung im Simulationbereich, die Sega kaum einholen kann. Sie fahren also auch im zweiten Teil mit Boliden, die eine eigenartig lässige Bodenhaftung besitzen und Fahrfehler leicht verzeihen. Egal, ob Sie sich durch eisige Tundren, schottrige Wüste oder nassen Asphalt bewegen, eine lange Rechtskurve gelingt denkbar einfach. Ein kleiner Rechtschwenk und wie von selber wird die Kurve absolviert. Folgern Sie daraus nicht, dass der Untergrund keine Rolle spielen würde, Wüste fährt sich schon noch simpler als Eis; allein, so gravierend ist der Unterschied nicht. Eine gute Streckenkenntnis und ein Wissen um die


So sehen Sieger aus: Fahrer und Beifahrerin feiern mit Champagner.

nächste Kurvenintensität ist viel wichtiger, als mit dem Boden eins zu werden.

Atmosphäre ist Trumpf

Seine größten Stärken besitzt das Programm in der Vermittlung von echter Rallye-Atmosphäre, fast immer ist auf oder neben der Strecke etwas los. Die Zuschauer bejubeln Sie von allen Seiten und schießen Fotos, besonders Mutige rennen erst im letzten Moment aus dem Weg. In Afrika fahren Sie an Straußen vorbei, außerdem taucht immer wieder ein Hubschrauber auf, der Sie mit seiner Fernsehkamera einfängt. Das kommt besonders gut, wenn man die gleiche Strecke vorher nur geübt hat, da war sie nämlich menschenleer. Weitere Neuerungen sind eine weibliche Beifahrerin, unzählige Zwischenzeiten in einem Übungsmodus und ein vergrößerter Mechaniker-Part, der durchaus seine Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat.



Das Interesse der Bevölkerung beim Rallyestart (auch Rot-Hemd wieder da) ist gewaltig.

Schwache Gegner

Das Spielsystem aber ist schwach: Sie haben neben dem Übungsmodus die Wahl zwischen Action und Meisterschaft. Bei Action können Sie nicht tunen, in den zehn verschiedenen Meisterschaften schon. Beide Modi bestehen aus jeweils vier Strecken, die immer anders zusammengestellt werden. Sie fahren gegen 15 Gegner und müssen Erster werden, um einen Bonus-Wagen zu gewinnen. Das Dumme: Alle Gegner fahren wie altersschwache Methusalems und treten vermutlich nur deshalb aufs Gas, weil dann der Wagen so nett schaukelt. Die Gruftis haben nur deshalb eine Chance, weil Sie selber von Platz 16 starten und die anderen einen großen Vorsprung besitzen.

Bezeichnenderweise macht es denn auch am meisten Spaß, im Übungsmodus die eigene Rundenzeit immer wieder zu verbessern oder gegen Menschen anzutreten. Hier gibt es einen großen Pluspunkt: Sie benötigen auch für Netzwerkrennen nur eine CD. **(uh)**

Standpunkt

UDO HOFFMANN



Wer 1998 Kohl statt Schröder wählte, wer Tastatur statt Keyboard sagt, wer ganz allgemein auf das Bewährte setzt, der wird sich über Sega Rally 2 freuen. Über die Quantität gibt's nichts zu meckern und die Renn-Atmosphäre ist enorm.

Warum ich nicht begeistert bin? Ich mag keine Rennspiele, in denen man kaum die Bremse benutzen muss oder in denen die Wagen sich so unrealistisch fahren. Die digitalen Sonntagsfahrer aus dem Altersheim gehen mir ebenfalls auf die Nerven, existieren sie doch nur, weil Sega keine gute KI programmieren konnte oder wollte. Wer aber nicht so puristisch denkt, liegt mit Rally 2 richtig. Eine Meisterschaft zu gewinnen macht Spaß und das Geschwindigkeitsgefühl ist gut.

Hören Sie nicht immer nur auf Kritiker, sondern auch auf Ihr Herz: »Ich will schnelle Erfolgserlebnisse. Ich fahr ja eh nicht so oft Rennspiele.« Raunt es etwa so? Ok. Kaufen.

PRO & CONTRA

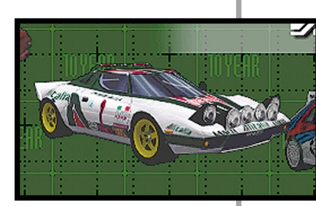
- ⊕ Viele Wagen und Strecken
- ⊕ Gute Rennatmosphäre, aber ...
- ⊖ ... ansonsten unoriginell
- ⊖ Schwache Computergegner

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	90
Komplexität	60
Steuerung	60
Multi-Player	70

SPIELSPASS 73


Der Subaru Impreza 555, eine Weiterentwicklung des Impreza WRC, ist einer der Bonus-Wagen, die Sie gewinnen können.


Der Lancia Stratos ist ein Rennwagen der 70'er Jahre und besitzt erheblich mehr Hubraum als die modernen Fahrzeuge.


Die Ausstattung der Wagen verändert sich gelegentlich. Hier sehen Sie den Toyota Celica GT in der Gebirgsausführung und dann wieder im Wüstenanzug mit Reservereifen.

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Autobahnraser 2

■ **Hersteller:** Davilex / Koch Media ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

»Erna, schau! Die haben im Regal den neuen Autobahnraser stehen. Muss ich haben.« Ob der 2. Teil auch was für Sie ist, klärt dieser Test.



»Dort rechts! Eine Radarfalle! Die mach ich platt!« Dieser Fahrer gibt alles, um nicht geblitzt zu werden. (Direct 3D)

Aller Häme zum Trotz: Der »Autobahnraser« verkaufte sich hervorragend, da er ein bislang Computerspiel-uninteressiertes Publikum an den PC brachte. Dass die Umsetzung aber nicht gut war, wussten die holländischen Programmierer selbst am besten.

Um deutsche Straßen und Städte besser zu gestalten, wurde deshalb ein einheimisches Team angeheuert, das sich mit Elan um Detail-Verbesserung bemühte.

Zuvorderst fällt auf, dass der Name Autobahnraser eigentlich nicht mehr so recht passt, findet doch ein Großteil der Raserei in Innenstädten statt. Für unsere österreichischen Freunde ist Wien dazugekommen, München, Hamburg, Frankfurt, Dortmund und Berlin vervollständigen den Reigen. Bei der individuellen Nachahmung der Städte hat man sich große Mühe gegeben: In Wien fährt man an Pferdekutschen vorbei, in Berlin an Baustellen. Auch das Fahrverhalten wurde verbessert und auf den Straßen ist manchmal richtig was los.

Sehr grob aber wirken die Abgrenzungen der einzelnen Grafiktexturen, bisweilen mangelt es an Rasanz und anfangs knallt man immer wieder vor unsichtbare Begrenzungen, wo man doch Seitenstraßen sah.

Die Fahrzeuge können zwar Schaden nehmen, eine grafische Verdeutlichung aber fehlt. Die Kollisionsabfrage bei Gebäuden oder anderen Hindernissen ist kriminell ungenau. Trotz aller Kritik fährt der zweite Teil aber schon in einer anderen Klasse als der bis auf die Idee in allen Punkten unterdurchschnittliche Vorgänger. **(uh)**



Davilex besitzt keine offizielle Lizenz, weshalb die Wagennamen geändert werden mussten. (Direct3D)

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Auch auf die Käufer des zweiten Autobahnrasers wird der richtige Rennspieler herabschauen. War sein Lächeln bei Teil 1. aber von kaltem Spott durchzogen, dürfte es nun ein gutmütiges Grinsen sein. Da sind Ansätze eines richtigen Spiels zu erkennen.
Ich befürchte nur, dass sich absolute Laien mit dieser Raserei schwer tun werden. Um in der Meisterschaft Erster zu werden, ist Übung nötig. Oder unterschätze ich Otto Normalspieler? Wie dem auch sei: Dass die Ottos dieser Welt auf den zweiter Teil schon warten, signalisiert das Auftreten von Nachahmer: Mit »Autobahn Total« von Bright Star ist dieser Tage ein ganz ähnliches, viel schlechteres Spiel auf den Markt gekommen. Sehr zum Ärger von Davilex.

PRO & CONTRA

- ⊕ Nette Städte
- ⊕ Rennen herausfordernd
- ⊖ Für Zielgruppe zu schwer
- ⊖ Veraltete Engine

FAKTEN

- Drei Spielmodi (Zeitrennen, Sunday Cup, Meisterschaft)
- Drei Wagenklassen mit 14 Fahrzeugen
- Eine Werkstatt
- Fünf Tuningmöglichkeiten
- Sechs Stadtkurse
- Drei Autobahnstrecken



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	60
Komplexität	60
Steuerung	50
Multi-Player	–

SPIELSPASS 60

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Heroes of M&M 3 Armageddon's Blade

■ **Hersteller:** 3DO ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** 2-8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM



Neue Helden braucht das Land. Aber diesmal sind menschliche Recken gefragt die gewillt sind, sich mit einem exorbitanten Schwierigkeitsgrad anzulegen.



Der neue Stadttyp Conflux beherbergt eine Zauberschule und Elementargeister, die zum Teil bereits schon vom Basisprogramm her bekannt sind.

Allzu viele Neuerungen dürfen Sie vom rund 60 Mark teuren Add-On »Armageddon's Blade« nicht erwarten – dafür aber eine wahre Springflut taufrischer Szenarien, Kampagnen und Editoren für das Basisprogramm »Heroes of Might and Magic 3«.

So findet sich in »Armageddon's Blade« gerade mal ein einziger neuer Stadttyp namens Conflux. Dort können Sie etliche, der bereits vom Vorgänger bekannten Elementarwesen wie Feuer- Wasser- und Erdgeister produzieren. Unter den restlichen der insgesamt 23 neuen Truppen-Typen ragen vor Allem die Drachen und Fernschützen heraus. Immerhin ließ sich 3DO eine neue Hintergrundgeschichte einfallen. Lucifer Kreegan, seines Zeichens Herrscher des Dämonenreiches Eeoful, will die heile Welt Erathia mit Hilfe eines mächtigen Schwertes des »Armageddon's Blade« überfallen. Um das zu verhindern, greifen Sie mit der guten Königin Catherine das Dämonenreich an.

So weit die dort in schnöden Textzeilen erzählte Geschichte der Hauptkampagne. Neben ihr stehen noch fünf weitere Feldzüge und 38 Einzel-Szenarien, sowie zehn für den Mehrspieler-Betrieb geeignete Landkarten zur Verfügung. Und wem das noch nicht reicht, der wird mit den drei beiliegenden Editoren seine helle Freude haben. Dies gilt insbesondere für den Missionsgenerator, der nach Vorgaben wie Gegneranzahl, Monsterstärke und Landgröße Zufallskarten produziert. Die sind zwar nicht ganz so ausgewogen wie die vorgegebenen Szenarien – dafür aber ein gutes Stück einfacher. **(md)**



Eine schmucke, zufallsgenerierte Landkarte.

FAKTEN

- Sechs Kampagnen
- 38 Einzelszenarien
- Zehn Mehrspielerkarten
- Ein neuer Stadttyp
- Zwei neue Heldenklassen
- 23 neue Monstersorten
- Zufalls-Karten-generator
- Kampagnen-Editor
- Karteneditor

Standpunkt

MANFRED DUY

Bei Armageddon halten sich Freude und Trauer die Waage. Geradezu begeistert bin ich vom Zufalls-Kartengenerator, mit dem sich im Handumdrehen neue und meistens auch ausgewogene Szenarien (samt Untergrundwelt!) erstellen lassen. Ich bevorzuge nämlich ausschließlich die großen bis übergroßen Ländereien und von denen besaß das Basisprogramm einfach zu wenige. Die von Anfang bis Ende hammerharten Kampagnen dagegen hätten mit einem sanft ansteigenden oder zumindest einstellbaren Schwierigkeitsgrad erheblich an Attraktivität gewonnen.

PRO & CONTRA

- ⬆ **Hohe Langzeit-Motivation dank des genialen Scenario-Generators**
- ⬇ **Schwere Kampagnen**
- ⬇ **Fast keine Neuerungen**



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	60
Steuerung	90
Multi-Player	80

SPIELSPASS 80

SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

I-War: Defiance

■ **Hersteller:** Particle Systems/Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3Dfx-Karte

Der Kampf geht weiter: »I-War Special Edition: Defiance« ist die um 18 Missionen erweiterte Fassung des Ur-Fliegers.

FAKTEN

- 60 Missionen, davon 18 neue
- Zwischensequenzen im Flug
- Variable Auftragswahl
- Realistisches Flugverhalten
- Abspeichern im All

Wir erinnern uns: Vor zwei Jahren veröffentlichte Ocean mit »I-War« die englische Antwort auf »X-Wing«.

Im Spiel (Test in PC Player 12/97) schlugen Sie sich auf Seiten des Erd-Commonwealth mit abtrünnigen Kolonisten, den Indies, herum. Ihr Schiff, ein 160 Meter langer Klotz, besaß gleich vier Stationen. Diese waren – wie in »Starfleet Academy« – jedoch optisches Blendwerk, denn alle wichtigen Kommandos klappen auch direkt per Tastatur.



Immer wieder ein Erlebnis: eine Animation während eines All-Abstechers.

»I-War Special Edition: Defiance« enthält neben dem alten I-War die 18 Missionen starke Defiance-Kampagne, in der Sie zu den Indies wechseln. Etwas dreist: Um zu den neuen Missionen zu gelangen, müssen Sie alle alten erneut (!) absolvieren. Zu Ihren Aufgaben gehören die üblichen Raumpatrouillen, Aufklärungsflüge oder ein Abstecher in eine Raum-Müllhalde, wo Sie ein funktionsfähiges Schiff bergen.

Umfangreiche Missionsbesprechungen und die einzigartigen Zwischensequenzen im All werten das oft sehr aktionsarme Geschehen deutlich auf. Sie fliegen schon mal fünf Minuten umher, ohne auf ein anderes Schiff zu treffen. Die Entwickler erklären dies mit I-Wars Simulations-Anspruch.

Doch nach zwei Jahren zeigt die 256-Farben-Grafik deutliche Schwächen, zumal nur Glide-3D-Beschleuniger unterstützt werden – die nicht ganz unwichtige Direct3D-Konvertierung fehlt. **(ra)**



So schicke Effekte gibt's nur mit 3Dfx-Karten – dank Internet-Patch auch schon vorher fürs erste I-War. (Glide, 640x480)





Ein Blick auf die Navigationskontrolle verheißt nichts Gutes: Indies greifen an! (Software, 640x480)

Standpunkt

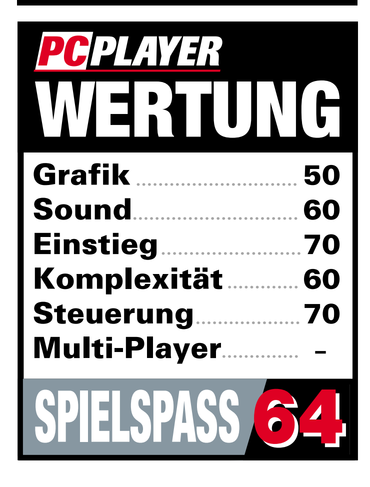
ROLAND AUSTINAT

I-War verkaufte in den USA rund 200 000 Stück und heimste viele Preise ein. Bei uns war die Reaktion eher verhalten. Das mag am etwas trockenen Fluggefühl liegen, das gegen die flugphysikalisch ähnliche, doch atmosphärisch weit gehaltvollere X-Wing-Serie nicht anstinken kann.

Und gerade im Vergleich zum knackigen »Freespace 2« knarrt es bei Defiance gewaltig im Gebälk – man spürt dem Programm sein Alter ab. Wenn Sie aber einen Hang zu echten Weltraum-Shootern und Flugsimulationen haben, sowie den Vorgänger noch nicht kennen, dürfen Sie der Wertung getrost zehn Pünktchen hinzufügen.

PRO & CONTRA

- ➕ Zwischensequenzen während der Missionen
- ➖ Müde Story
- ➖ Vorgetäuschte Komplexität
- ➖ Veraltete Grafik



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	–

SPIELSPASS 64

Action-Adventure für Profis

Nocturne

■ **Hersteller:** Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Oktober 1999 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Matrox G200/G400, ATI Rage 128, TNT/TNT2 ■ **Hardware, Minimum:** PII/233, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Man verquirle »Ghostbusters«, mit »John Sinclair« und »Resident Evil«, und fertig ist die kleine Zwischenmahlzeit für den großen Abenteuerhunger.



Die künstliche Intelligenz dieser Kreaturen erlaubt es ihnen nicht, den Tisch zu umrunden. Später folgen Menschen, die allerdings genauso »hirntot« wirken (640x480 Software).

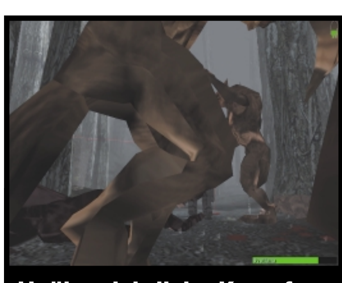
FAKTEN

- Nur 32-Bit 3D-Karten (also keine Voodoo-Karten)
- Unterstützt DirectX7
- Vier Episoden
- Zwölf Waffen
- 22 Level
- 80 Monster und NPCs
- 1 100 Dialogzeilen
- 1 500 Soundeffekte
- Zwischensequenzen in Spielgrafik
- Spiegeltexturen
- Charaktermorphing
- Abtrennbare/benutzbare Gliedmaßen
- 114 MB Demo

Graf Dracula und Franklin Delano Roosevelt scheint nichts zu verbinden. Der eine ein unbeliebter Partyschreck, der andere hochpopulärer US-Präsident.

Der eine konnte fliegen, der andere nur im Rollstuhl herumkurven. Der eine jagte ständig jeder Jungfrau hinterher, der andere war 40 Jahre glücklich verheiratet. Diese Liste liesse sich endlos fortsetzen, aber eine Gemeinsamkeit haben die beiden ungleichen Gesellen doch. Bevor Sie den Artikel ungläubig von Vorne beginnen, hier die Erklärung:

Der ehemalige Präsident der USA hatte in den dreißiger Jahren eine Begegnung mit einem Werwolf. Da der amerikanische Traum – damals wie heute – nur von kurz geschorenen Humanoiden geträumt werden soll, rief er eine neue Behörde ins Leben (Roosevelt, nicht der Werwolf): die Domestic Supernatural Defense. Als Unterabteilung des Departments für Umweltschutz, nur »Spookhouse« genannt, sorgt diese für metaphysische Abfallbeseitigung. Werwölfe, Zombies, Geister und eben auch Vampire wie Graf Dracula bekommen gehörig den Marsch geblasen.



Unübersichtliche Kampfszenen stehen auf der Tagesordnung (TNT 2).



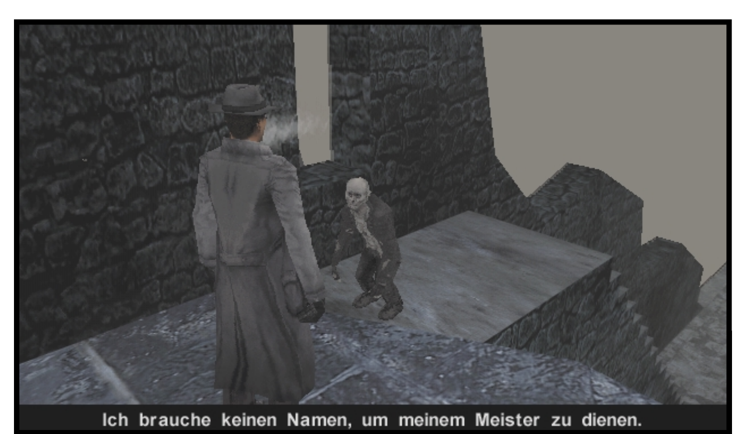
Guten Appetit, Lady (TNT 2, 1024x768).

Ein Mitglied der starken Truppe, ihr Alterego, trägt den originellen Namen »The Stranger«. Der Nadelstreifen-»Blade« der 30er Jahre erledigt in Nocturne vier, in jeweils fünf bis elf Level aufgeteilte, Aufträge. Zunächst verschlägt es ihn in das malerische, mittelalterliche Städtchen Naustadt. Dort treibt ein übler Vampir-Lord sein Unwesen. Spätere Missionen führen den Stranger auf andere Kontinente, zum Beispiel Amerika, wo er Chicago von dem selbsternannten Nekromanten Al Capone befreit.

Schreckensbilder

Wie schon im thematisch ähnlich gelagerten »Alone in the dark« sehen Sie den dreidimensionalen Charakter aus verschiedenen Kamera-Perspektiven. Dies nimmt etwas von der Spielbarkeit, stärkt dafür das erzählerische Element. Der starre Hintergrund bietet die ideale Kulisse für die animierten Protagonisten, um sich zu profilieren. Sie bestehen nämlich aus Skelettmodel-

»Der starre Hintergrund bietet die ideale Kulisse für die animierten Protagonisten.«



Es ist immer schön, wenn Programmierer ihre Altagserfahrungen in das Spielgeschehen einfließen lassen (640x480 Software).

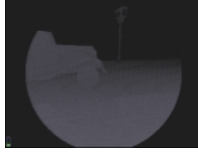
len, überzogen mit sehr realistisch anmutender Kleidung. Wabernde Mäntel oder wallende Kleider wirken deutlich überzeugender als Vergleichbares in Konkurrenzprodukten. Ebenfalls spektakulär sind die Schatten. Diese haften nicht, wie bisher bei 3D-Spielen, sklavisch an den Füßen der dazugehörigen Figuren. Vielmehr fallen sie der Lichtquelle entsprechend an Wände, Böden und manchmal sogar Decken. Die Grafikengine unterstützt nur 32-Bit Grafikkarten, stellt im Gegenzug aber laut der Entwickler bis zu einer Milliarde Farben gleichzeitig dar.

Ausgeflattert

Wegen der oben besprochenen Darstellung besteht die Aufgabe des Strangers größtenteils darin, den Überblick in der finsteren Spielwelt nicht zu verlieren. Außerdem gibt es die obligatorischen Scharmützel mit anhänglichen Wiedergängern und Widerlingen. Hierzu brauchen Sie ausschließlich die Tastatur, was nicht unbedingt zur Genauigkeit und damit Spielbarkeit beiträgt. Erfeulicherweise zielt aber der Stranger bei Bedarf automatisch auf heranrückende Gegner. Trotzdem bleibt der Schwierigkeitsgrad schweißtreibend hoch. Auch die durchaus mit aktuellen Ego-Shootern vergleichbare Waffenliste, bestehend aus Pistolen, Schrotflinte, Armbrust, Flammenwerfer, Hightech-Vampirröster und vielem mehr, ändert daran nichts. Die sogenannten Rätsel finden zum überwiegenden Teil in der Form »Schlüssel finden«, »Schlüssel einsetzen« und dem Führen von Dialogen statt. Speichern können Sie übrigens beliebig. Ansonsten gilt für Nocturne die Grusel-Weisheit: Genießer schlagen erst um Mitternacht zu. **(Volker**



Das Nocturne-Entwicklungsteam bevorzugt eine angemessene Abendgardero-





Blicke durch das Nachtsichtgerät, in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Wenn einem Vampir eine Dönberbude auf den Kopf fällt, geht es ihm im Zweifel besser, als meinem Orientierungssinn nach der Auseinandersetzung mit Nocturnes wechselnden Kamera-Perspektiven. Dazu eine zähe und ungenaue Steuerung, der jeder vernünftige Blutsauger ein aus Knoblauchbaguette geschnitztes Kreuz vorziehen würde, wie Draculas Spiegelbild aussehende Spielfeld-Begrenzungen und eine KI, die nur für »Keine Intelligenz« stehen kann. Trotz dieser Mankos sollten Action-Adventure-Fans nicht gleich den Holzpflock ins Korn werfen. Dafür bietet Nocturne zu stimmige Gruselatmosphäre, sehenswerte Grafik und finstere Sounds. Die an H.P. Lovecraft erinnernde Story reizt zum Weiterspielen. Mich treibt es jedenfalls immer tiefer in die Finsternis wobei sich Schreie des Schreckens und der Frustration bis zur Unkenntlichkeit vermischen.

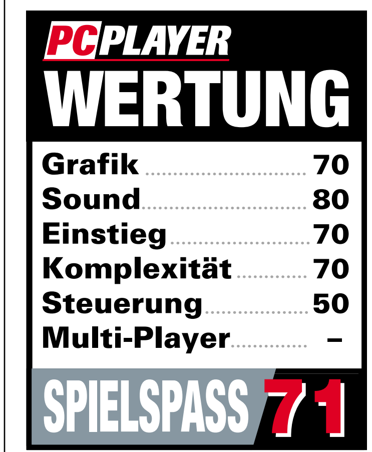
PRO & CONTRA

- ⊕ Sehr spannend
- ⊕ Finsterer Sound
- ⊕ Ed-Wood-Vorspann

- ⊖ Grauenvolle Steuerung
- ⊖ Gruselige Kameraperspektiven
- ⊖ Haarsträubende Kämpfe



Wer über die Brücke des Todes will gehen, der bleibt vor losen Brettern stehen. Da der Stranger diesen Tipp ignorierte, geht es mit seiner Spookhouse-Karriere rapide abwärts (1024x768 TNT 2).





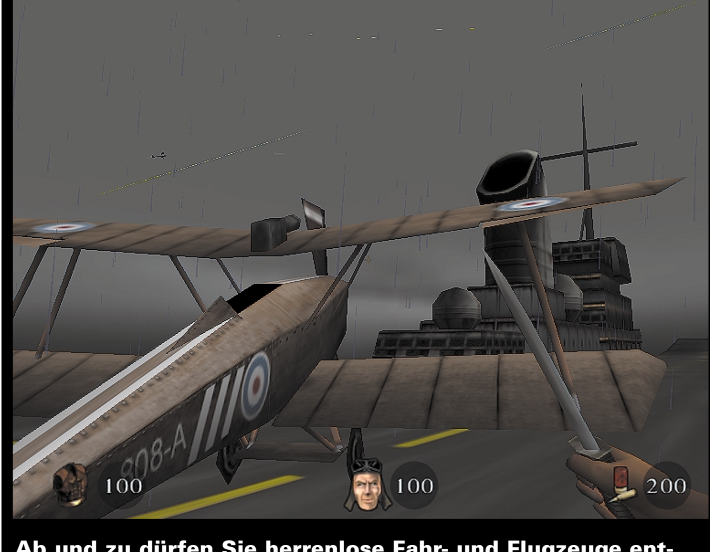
Der Stranger war geschockt. Diesen Anblick sah er das letzte Mal, als er Lara Croft umlegte (TNT 2, 1024x768).

Actionspiel für Einsteiger

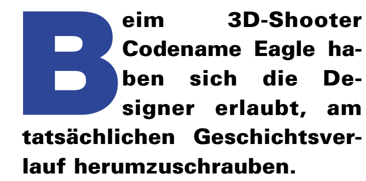
Codename Eagle

■ **Hersteller:** Take 2 ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 16 N(etzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, 32 Bit Rendering-3D-Grafikkarte

Ganz Europa ist von den Russen besetzt. Ganz Europa? Nein, denn eine unbeugsame Spezialeinheit soll gleich die westliche Welt retten.



Ab und zu dürfen Sie herrenlose Fahr- und Flugzeuge entwenden. (Direct 3D, 800x600)



Beim 3D-Shooter Codename Eagle haben sich die Designer erlaubt, am tatsächlichen Geschichtsverlauf herumzuschrauben.

Im Jahre 1917 kommt in Russland ein Despot an die Macht, für den die Massenproduktion von Kriegsmaschinen ganz wichtig ist. Und weil das Geschäft so gut läuft, entschließt sich der Zar kurzerhand ganz Europa Hammer und Sichel aufs Auge zu drücken. Natürlich gibt es auch einen Widerstand, bei dem Sie als Mitglied die Welt vor Schlimmerem bewahren sollen.

In den Missionen gilt es, gefangengehaltene Kameraden zu befreien, Brücken und Dämme in die Luft zu sprengen oder einfach nur feindliches Areal zu erkunden. Ab und zu bietet sich die Möglichkeit, herumstehende Fahrzeuge zu besteigen. Ansonsten verhält sich Codename Eagle wie ein typischer Ego-Shooter. Sie können seitlich laufen, springen und mit zehn unterschiedlichen Waffen ballern. Darunter finden sich Sprengsätze, Handgranaten, eine Maschinenpistole und mehr. So richtig überzeugen kann das Spiel im Solo-Modus aber nicht - dafür fehlt ihm eine ausgereiftere Story.

Für Netzwerkspieler bringt die Mehrspieler-Variante frischen Wind ins Genre, nicht zuletzt dank der vielen unterschiedlichen Fahrzeuge. Doch die verkorkste Steuerung streut auch hier viel Salz in die Spielspass-Suppe. **(jr)**

FAKTEN

- Zwölf Kapitel im Solo-Modus
- Zehn Waffen
- Fünf Mehrspieler-Karten
- Drei Mehrspieler-Modi (Deathmatch, CTF, Teamplay)



Aus einem Repertoire von zehn Waffen lässt sich auch ein Scharfschützen-Gewehr mit Zoomfunktion auswählen. (Direct 3D,

Standpunkt – JOCHEN RIST

Codename Eagle bemüht sich sehr, an große Genre-Vorbilder heranzukommen. Es ist der erste 3D-Shooter, bei dem Sie auch in ganz unterschiedliche Fahrzeuge einsteigen können. Das ist im Solo-Spiel nicht so prickelnd, für den Multiplayer-Modus stellt es aber eine innovative Abwechslung dar. Auch die Grafik schaut sehr schön aus - eine 32-Bit-Rendering-Grafikkarte vorausgesetzt. Doch das sind auch schon alle positiven Aspekte. Gegner fangen aus 500 Metern zu ballern an, während ich durch die Landschaft schwebe. Als Laufen geht diese Fortbewegungsart bei mir nicht durch. Hinzu kommen Pop-Up-Effekte, eine flache Story und ein allzu simpler Levelaufbau.

PRO & CONTRA

- ⊕ Grafik teilweise gut
- ⊕ Fahrzeuge können benutzt werden
- ⊖ Träge Steuerung
- ⊖ Langweiliger Levelaufbau

PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	70
Sound	50
Einstieg	80
Komplexität	50
Steuerung	40
Multi-Player	70

SPIELSPASS 53

Action-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Armored Fist 3

■ **Hersteller:** Novalogic ■ **Testversion:** US-Verkaufsversion 1.00.04 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumIII/500, 128 MByte RAM



Die Fußsoldaten sind zwar nicht direkt spielentscheidend, tragen aber zur Atmosphäre bei.

Warum etwas ändern, das funktioniert? Das dachten sich jedenfalls die Designer bei Novalogic und spendierten dem dritten Teil ihrer Panzersimulation »Armored Fist« nur eine kleine Modellpflege.

Und wieder zieht die US-Armee in den Krieg, um den Weltfrieden zu verteidigen. Diesmal schicken die Novalogiker Sie nach Somalia, wo zunächst Terroristen, dann die allgemeine Anarchie Ärger macht.

Auch Thailand hat Probleme mit den lieben Nachbarn, welche die dortige Demokratie gar nicht gern sehen. Der Iran prügelt sich wiederum mit Afghanistan, was die UN auf den Plan ruft, und schlussendlich gibt es Stunk in Aserbaidschan und Georgien mit russischen Ex-Soldaten. In einer weiteren, fünften Kampagne werden Sie mit nur einem einzelnen Panzer durch alle Gebiete geschickt, während Ihnen ansonsten mindestens ein Zug M1A2-Tanks zur Verfügung stehen. Die

Zack! Hier zerstören Sie gerade die gegnerischen Anlagen zur Ölförderung. Doch die Rache folgt in Form der rechts ankommenden Rakete. (alle Bilder 640x480)



Eine der Ortschaften. Links oben erkennen Sie unsere Luftunterstützung.

»Es gibt momentan kein besseres Panzer-Actionspiel.«

Missionsziele reichen dabei vom völligen Zerstören des Gegners, bis hin zur Verteidigung von Installationen und Konvois.

Hilfe, Hilfe!

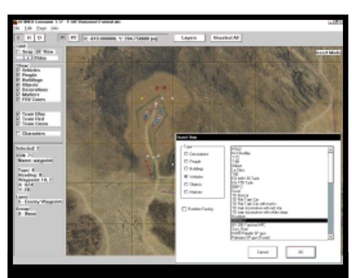
Kommt zum Beispiel ein Haufen T-80 auf Sie zu, lohnt es sich, nicht zu versuchen, sie alle allein zu erledigen. In so einem Fall rufen Sie die Artillerie herbei, die sodann das anvisierte Gebiet bombardiert. Oder Sie holen Luftunterstützung und je nach Einsatz treffen dann bald Helikopter oder Flugzeuge ein, die sich um die Gegner am Boden kümmern. Die Artillerie ist dabei schneller, während Luftattacken effektiver sind – allerdings können Sie dabei auch Ihre wertvollen AH-64 und A-10 verlieren.

Ansonsten gibt es vier verschiedene Arten Munition, die der Computer auch automatisch auswählt. Dabei gibt es indes eine Einschränkung: Die gerade geladene Granate muss erst verschossen werden, bevor eine neue geladen werden kann – was dazu führt, dass Sie häufiger nicht mit den effektivsten Geschossen angreifen.

Eine schöne Neuerung sind die Fußsoldaten, die zwar mit →

ALLES HÖRT AUF MEIN KOMMANDO

■ Sie ziehen mit Ihrem Platoon (vier Fahrzeuge) los, wobei Sie – je nach Auftrag – zwischen den einzelnen Zügen hin- und herspringen können. Sie steuern jedoch immer nur einen M1A2, andere Kettenrassler wie M2 oder M3 dürfen Sie nicht übernehmen. Per Menü geben Sie rudimentäre Befehle wie Formationen oder ändern die Wegpunkte. Taktische Finessen, wie etwa bei »iPanzer '44«, suchen Sie jedoch vergeblich – ganz klar ist Armored Fist 3 actionorientiert und hat mit der Simulation realer Panzerschlachten eher wenig zu tun.
Im Panzer setzen Sie sich beispielsweise auf den Kommandantensitz, der auch jeweils einzeln anwählbare Karten und einen Sichtschlitz hat. Außerdem bedienen Sie dort ein Maschinengewehr. Der Fahrer steuert den Tank, während der Kanonier auf Wunsch das Ziel selbst anlasert oder dies den Computer übernehmen lässt, der dann auch das Ziel verfolgt. Gleiches gilt für die Granatenwahl. Grundsätzlich zeigt das Spiel Ihnen jedoch Ihren Panzer aus einer jetzt schwenkbaren, rückwärtigen Perspektive, wodurch Sie einen recht guten Überblick haben. Karte und Sicht des Kommandanten blendet der Rechner wahlweise unten links ein.


Mittels des einfach zu bedienenden Editors entwerfen Sie eigene Einsätze.

FAKTEN

- Fünf Spielgebiete
- Vier zusammenhängende Kampagnen, eine Kampagne mit Einzelmissionen
- 48 Missionen, fünf Trainingseinsätze
- 18 ausgesuchte Kampagnenmissionen direkt spielbar
- Integrierter Editor
- Internet-Spieloption mit Sprachchat
- Fußsoldaten

Standpunkt

JOCHEN RIST

Auch der dritte Teil kann nicht kaschieren, dass die Armored-Fist-Serie sehr simpel aufgebaut ist. Das muss aber nicht unbedingt von Nachteil sein, da weniger manchmal mehr ist. So im Falle von Armored Fist 3. Was bringt mir eine Panzersimulation, in der ich erst mal zwei Wochen Urlaub für das Handbuch-Studium benötige. AF 3 schlägt einen guten Mittelweg ein – insbesondere in größeren Schlachten treibt sich so manche Schweiß-Perle auf die Stirn – und man vergisst schnell, dass eigentlich nur die Enter-, gefolgt von der Space-Taste zu drücken ist. Grafisch geht die Voxel-Technik voll in Ordnung (allerdings sehr zum Nachteil für Besitzer von langsameren PCs).Mit texturierter 3D-Grafik wären die Landschaften nämlich lange nicht so glaubwürdig ausgefallen. Insgesamt eine leicht zu bedienende Simulation bei der die Motivation nach ein paar Stunden Spielzeit aber etwas nachlässt.

PRO & CONTRA

- ⊕ Kontrolle über 70 Tonnen Material
- ⊕ Realistische Landschaften
- ⊖ Sparsame Briefings
- ⊖ Spröde taktische Karte

WAFFEN

Maschinengewehre

■ 7,62mm-Maschinengewehr: Diese automatische Waffe ist gegen »weiche« Ziele wie Soldaten und Gebäude einsetzbar.
■ 50er-Maschinengewehr: wie das 7.62mm-MG, nur effektiver.

120mm-Kanone

■ SABOT: Diese Munitionssorte verfeuert eine Art Rakete, die aus Uran besteht und gegen jede Art von gepanzerten Fahrzeugen nützlich ist, hauptsächlich andere Panzer.
■ HEAT: Hochexplosivgeschosse, die gegen schwächer gepanzerte Ziele effektiv sind.
■ MPAT: HEAT-Granaten mit Annäherungszünder. Brauchbar gegen Luftziele.
■ STAFF: Fliegt über das Ziel hinweg und feuert ein Geschoss nach unten ab. Sehr angenehm gegen versteckte Ziele und Hubschrauber.

Unterstützung

■ Artillerie: Legt auf den anvisierten Punkt in sekundenschnelle einen Teppich aus Artilleriegranaten oder Raketen.
■ Luftschläge: Von der nächstgelegenen Basis kommen innerhalb einiger Minuten AH-64-Helikopter oder A-10-Flieger zur Bekämpfung von Bodenzielen.

DIE MEHRSPIELER-MODI

Zum Zeitpunkt des Testes konnte noch nicht über den kostenfreien Novalogic-Internet-Server gespielt werden. Prinzipiell sollten dort aber alle unten aufgeführten Spielarten funktionieren.

Cooperative
Maximal sechs Kommandanten spielen eine beliebige Einzelmission. Jeder erhält einen eigenen Zug Panzer.

Deathmatch
Jeder gegen jeden. Wer von den maximal 32 Teilnehmern die meisten Abschüsse erzielt, gewinnt.

Team Deathmatch
Wie Deathmatch, nur gibt es nun zwei Teams.

Red on Blue
Höchstens acht Mitspieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Jeder kommandiert einen Zug Panzer und die Gruppe, die als Erstes ihre Ziele erfüllt, gewinnt.

Capture the Flag
Aufgeteilt in zwei Teams versuchen 32 Spieler die gegnerische Flagge zu stehlen und zur eigenen Basis zu bringen. Es gibt bis zu fünf Flaggen.



Geschafft! Endlich sind wir am Bahnhof, den es zu verteidigen gilt.

→ ihren Sturmgewehren taktisch nicht allzu viel bringen, doch viel zur Atmosphäre beitragen. Sie können sie auch überfahren, weswegen Sie bei Ihren eigenen Mannen besonders acht geben müssen. Gnädigerweise ersparen uns die Designer jedoch dabei Blutorgien, denn die Kämpfer fallen einfach um und verschwinden dann.


Hier versucht sich ein Olifant-Panzer einzunebeln ...


... doch unser Geschoss ist schon unterwegs ...


... und zerlegt den Tank in Turm und Fahrgestell.

Dreidimensionale Pixel

Wie gewohnt benutzt Novalogic die Voxelspace-Engine mit ihren drei, anstelle von zwei Parametern pro Bildpunkt, die zwar schöne volumetrische Explosionswolken zaubert und bei entsprechender Annäherung auch viele Kleinigkeiten wie Gras und Steine zeigt. Die Soldaten bewegen sich realistisch und sind nicht nur einfache Bitmap-Pappkameraden wie bei »Panzer Elite«. Dafür ruckelt die Grafik dann ganz vernehmlich; in der maximal möglichen, heutzutage eigentlich lächerlich geringen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten brauchen Sie schon einen Pentium III mit hoffentlich vielen Megahertz, um eine einigermaßen schnelle Darstellung zu bekommen.

»Eine schöne Neuerung sind die Fußsoldaten.«


In kurzer Entfernung ist das Risiko zwar höher, doch die Treffsicherheit steigt ungemein.

Wie bei »F-22 Lightning 3« liegt den ersten paar 1000 US-Versionen ein kostenloses Headset für Voice-over-Net bei. **(mash)**

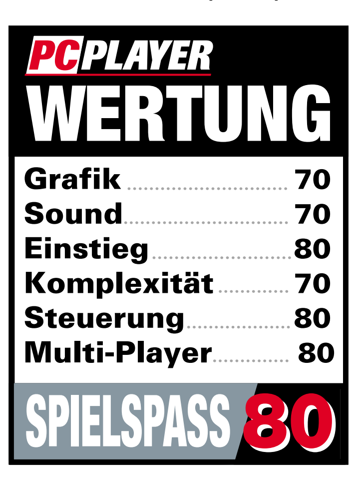
Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Wie von Novalogic gewohnt, gibt es keine großartigen neuen Features, aber gut ausgearbeitete, actionlastige Missionen. Von Dynamik findet sich natürlich keine Spur, dafür machen die Aufträge nichtsdestotrotz großen Spaß. Über 50 Einsätze beschäftigen eine Weile, außerdem dürfen Sie ja selbst welche basteln. Auch die Voxel-Grafik kann sich immer noch sehen lassen und zeigt viele Details wie Steine oder Maserungen auf Brücken. Sie ist dafür aber auch sehr langsam und Sie brauchen schon einen dicken Pentium III, um einigermaßen flüssige Frame-Raten zu erhalten. Und dass man sich im Voxel-Space hübscher bewegen kann, zeigt »Outcast«. Simulationsfreunde sind hier zwar schlecht aufgehoben, doch wer gerne nur eine Runde über den Campus dreht, findet kein besseres Panzer-Actionspiel.

PRO & CONTRA

- ⊕ Detaillierte Grafik
- ⊕ Solider Spielablauf
- ⊕ Viele Missionen
- ⊖ Ruckelt auf den meisten Rechnern
- ⊖ Wenig Innovationen


PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	80

SPIELSPASS 80

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Microsoft Flight Simulator 2000

■ **Hersteller:** Microsoft ■ **Testversion:** US-Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** 2 bis 8 (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 128 MByte RAM, Direct3D-Karte

Mit neuen Flugzeugen und netten Details setzt sich Microsoft abermals an die Spitze ziviler Flugsimulationen.

Wieder gehen Sie mit Microsoft in die Luft, diesmal ins nächste Jahrtausend – und das liegt den Designern famos.

In die neue Version haben die Programmierer viele Leckerlis eingebaut: So dürfen Sie neben den acht bekannten Fluggeräten (von der Cessna 182, über den Bell-Jet-Ranger-Helikopter, hin zur Boeing 737) nun auch die Boeing 777-300 und die überschallschnelle Concorde fliegen. Per Knopfdruck laden Sie sich außerdem bei bestehendem Internetzugang von Jeppeson das stündlich auf den aktuellen Stand gebrachte Wetter herunter. Dazu steht als Fluggebiet die ganze Welt zur Verfügung, mehr als 21 000 (!) Flughäfen warten auf Start und Landung.

Mit einer Reihe vorgegebener Flüge können Sie etwa den Ausbruch des Kilauea-Vulkans noch mal miterleben. Adventures (kleine Aufgaben) finden Sie lediglich acht, dafür können Sie selbst welche detailliert erstellen. Grafisch erwarten Sie abwechslungsreiche Bodentexturen - hier zeigt sich die Erfahrung mit dem »Combat Flight Simulator«. Darüber hinaus wird jede Auflösung Ihrer Grafikkarte unterstützt. Eigentlich nur peinlich ist jedoch das Einführungsvideo, das die Fluglehrer John und Martha King so moderieren, als stünden sie vor den Kameras des Shopping-Kanals HOT. **(mash)**

Mit der Boeing 777-300 über New York: Der Detailgrad hat deutlich zugenommen. (Direct3D, 1024x768)



Auch über Paris dürfen Sie nicht mit Überschall fliegen. (Direct3D, 1024x768)

Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

Mit dem FS 2000 ist Microsoft wieder ein Glückswurf gelungen. Viele Details wie sich drehende Turbinenschaufeln oder das »reale« Wetter sorgen dafür, dass die Gipfelhöhe von Microsoft deutlich über der Konkurrenz liegt - »Flight Unlimited 3« beispielsweise hat nur noch das Plus vorzuweisen, einen belebten Luftraum zu haben. Natürlich können Sie hier wie in den Vorgängern nur eins: Fliegen, was auf die Dauer doch ein wenig langweilig ist. Suchen Sie aber eine zivile Flugsimulation mit einem umfassenden Fluggebiet, dann kaufen Sie dieses Spiel.

PRO & CONTRA

- ⊕ Hübsche Grafik
- ⊕ Hoher Detailgrad
- ⊕ Echtes Wetter
- ⊖ Nur für Fans ziviler Flugsimulationen
- ⊖ Kaum anderer Flugverkehr

FAKTEN

- Mehr als 21 000 Flughäfen
- Zehn Flugzeuge, darunter die Concorde
- Sechs detaillierte Städte
- Wetter lässt sich in Echtzeit updaten
- 48 vorgefertigte Flüge
- 37 Tutorial-Flüge
- Acht Adventures
- Die ganze Welt als Fluggebiet
- Force-Feedback-Unterstützung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	50
Komplexität	90
Steuerung	80
Multi-Player	60
SPIELSPASS	75

SCHÖNE STÄDTE

Einige Städte wurden wieder dem Original detaillierter als der Rest nachempfunden, leider nur die folgenden sechs:

- Chicago
- London
- Los Angeles
- New York
- Paris
- San Francisco

Action-Rollenspiel für Fortgeschrittene

Clans

■ **Hersteller:** Strategy First/GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/120, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Was, »Diablo 2« ist da? Ja, ist denn heut' schon Weihnachten? Nein, aber Strategy First nutzt geschickt die Gunst der Stunde und liefert sein diabolisches »Clans« jetzt schon aus.



Unser Held heizt zwei Gegnern mit dem Schwert ein



Der Blitz-Zauber wirkt bei den Goblins sehr effektiv. (640x480)

Durchtriebene Dämonen überfallen ein Land, in dem vier Clans friedlich miteinander leben und was passiert? Chaos bricht aus - Mord und Totschlag und Sie sollen nun in nächtelanger Schwerstarbeit wieder alles richten.

Zuallererst müssen Sie aus vier Charakterklassen (stellvertretend für die Clans) einen Helden wählen. Seine speziellen Werte Stärke, Gesundheit, Agilität und Magie können Sie zu Beginn optional neu auswürfeln, während die Fähigkeiten im Umgang mit Axt, Schwert und Nachschlüssel nicht veränderbar sind. Dafür dürfen Sie jedoch zehn Punkte beliebig auf alle sieben Charaktermerkmale verteilen.

Mausgesteuert tippelt der frisch gebackene Barbar, Kämpfer, Elf oder Zwerg durch die isometrisch gezeichnete Rollenspiel-Welt, wobei jeweils umgeschaltet wird, wenn er den Bildrand erreicht hat. Zwar zeigen Pfeile fast alle potenziellen Marschrichtungen an, aber ohne die schlichte Karte wäre die Orientierung mühsam. In den etwas düster gestalteten Leveln hausen einige Leute, die lukrative Aufträge für Sie haben und natürlich zahlreiche Widersacher wie Orks, Trolle und was sonst so dazu gehört. Bei Feindberührung wird der Mauszeiger zum Schwert und dann heißt es hektisch Rechtsklicken, denn wenn Ihr Opponent sich bewegt, morpht der Cursor oft zurück zum Pfeil und es passiert - nichts, außer dass Ihr Held schnell stirbt ... Da heißt es am Mann bleiben. Viel ruhiger verhalten sich manipulier- oder mitnehmbare Objekte, die unterm Hand-Cursor brav aufhellen. Seitlich und unterhalb des Grafikfensters sehen Sie das Inventar sowie verfügbare Waffen und die Anzeige für Mana und Lebenspunkte. Auch Charakterbildschirm, Karte und die Speicheroption verbergen sich hier.

Mit etwas Glück finden Sie im Spielverlauf wertvolle Magiesprüche wie den Detonationszauber, durch dessen Anwendung in der unterirdischen Welt sogar neue Wege freigesprengt werden. Im auch solo spielbaren Multiplayer-Modus dürfen Sie Umgebung und Größe des Levels bestimmen, sowie ob es gegen- oder miteinander geht. **(Monika Lechl/ra)**

FAKTEN

- Vier Charaktertypen
- Sieben Leveln mit fünf Sub-Level
- Extraleben durch Spezialtränke
- Held kommentiert Pausen frech

Standpunkt

MONIKA LECHL

Hier wurde zwar ungeniert bei Diablo geklaut, aber gar nicht mal so schlecht. Irgendwie vermochte mich Clans doch länger als geplant am PC zu halten. Der Einstieg ist leicht, die Steuerung intuitiv und bis auf kleine Mängel o.k., ein paar nette Rätsel wurden auch noch spendiert. Eine etwas ausgereiftere Story, mehr Charakter-Entwicklung und somit erhöhte Spannung hätte ich mir aber gewünscht. Mit etwas üppigeren Zutaten wäre Clans mehr, als ein würdiger Pausensnack für das Warten aufs große Vorbild geworden.

PRO & CONTRA

- ↑ **Charaktergenerierung schlicht, aber effektiv**
- ↑ **Einfache Handhabung**
- ↑ **Verschiedenartige Multiplayer-Modi**
- ↓ **Kämpfe manchmal unfair**
- ↓ **nicht alle Wege klar ersichtlich**
- ↓ **Objekte teils zu fuzzelig**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	70

SPIELSPASS 70

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Gorky 17

■ **Hersteller:** Metropolis/Topware Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Mit »Revenant« (Test auf Seite 88), »Dark Stone« und »Baldurs Gate« rollt der Rollenspiel-Rubel rollt wieder. Da können die polnischen Entwickler von Metropolis nicht zurückstecken und werten mit »Gorki 17« auch den Sloti auf.



Himmlische Hilfe gegen Mutanten-Monster: Der Ionenwerfer verpasst den hässlichen Schleimbeuteln eine neue Frisur. (alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- Viele Räume
- Viele Waffen
- Viele Gegner
- Rundenbasierendes Kampfsystem
- Nur zehn Stunden Spieldauer

Mutanten machen keine Schlagzeilen mehr. Tauchen sie in Japan auf, denkt man unweigerlich an Premierminister Obuchi, wie er frisches Gemüse aus der Umgebung von Tokaimura in sich hineinschaufelt.

Meldet Bild sie in Deutschland, fallen einem die Gestalten auf dem Berliner Ku-Damm ein. Das Verwunderlichste an »Gorky 17« ist somit, dass ein paar entstellte Wesen im Jahre 2008 überhaupt das Interesse der NATO auf sich ziehen können. Erstaunlicherweise gelingt ihnen das aber. Nach der zunächst mysteriösen Bombardierung eines streng geheimen Forschungszentrums namens »Gorky 17« in Russland werden aus einer Schwestereinrichtung in Polen unerklärliche Phänomene gemeldet. Eine NATO-Einheit, bestehend aus



Gorky 17 serviert eine stattliche Anzahl von Endgegner, deren Auftritt zumeist durch Zwischensequenzen eingeleitet wird.



Hier lacht der Atheist: Ein an die Wand genageltes Untier, dass auf den Namen Messiah hört.

dem Kanadier Sullivan, dem Polen Owicz und dem Franzosen Trantigne, bekommt schicke Rucksäcke, ein aufblasbares Gummiboot und einen Flugschein zweiter Klasse, um sich vor Ort selbst einen Eindruck zu verschaffen. Außerdem sollen sie die Mitglieder ihrer Vorgängertruppe finden, welche, wie könnte es anders sein, spurlos verschwunden sind. Dieses Trio Infernale, teilweise durch bis zu zwei Nichtspielercharaktere verstärkt, stakst unter Ihrer Einsatzleitung durch die Ruinen einer mutantenverseuchten Isometrie-Gegend. Ausgebrannte Trabbis, umgestürzte Laster und verwüstete Hafenanlagen sind wie der restliche Hintergrund als vorgefertigte Grafik gehalten. Feindliches Ungeziefer sehen Sie nicht sofort. Vielmehr blendet das Spiel an vorgegebener Stelle aus heiterem Himmel in den Kampfmodus um. Allein deswegen verbietet sich der oft gezogene Vergleich mit Interplays »Fallout«.

Keine Wahl, keine Qual

Die Parallelen zwischen »Final Fantasy« und Gorky 17 sind schon offensichtlicher. An den japanischen Verkaufsschlager erinnert etwa das Voranschreiten

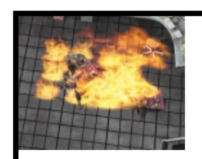


Rollenspieltypisch schleppen Ihre Charaktere mehr Krempel herum, als ein deutscher Soldat bei der Grundausbildung.

der Geschichte, da dies ohne das Zutun des Spielers geschieht. Die durchwachsenen Dialoge bieten keine Wahlmöglichkeiten, sondern degradieren Sie zu einem abwartenden Zuhörer. Interaktion kommt zunächst nur mit den Kämpfen auf. Erfreulicherweise begleitet letztere häufig eine Einleitung in Form einer Rendersequenz. Wer nun aber das mittlerweile recht populäre »Ein-Klick-Ein-Gegner«-Echtzeitprinzip erwartet, erlebt eine bittere Enttäuschung. Freuen dürfen sich dafür die Spieler, die »Incubation« gemocht haben. Zug um Zug schicken Sullivan und Co. ekliges Geschmeiß verschiedenster Güteklassen in die Hölle. Da die Waffen sehr unterschiedliche Funktionsweisen an den Tag legen, brauchen Sie eine gehörige Portion Taktik um mehr als nur das erste Gefecht zu überstehen. Sowohl Axt, Uzi, Shotgun, Betäubungspfeile, Stickstoff- und Flammenwerfer, Hand-, Schlaf-, oder Tränengas-Granaten, Raketenwerfer als auch Baseballschläger müssen unsere Helden geschickt einsetzen, um daraus Nutzen zu ziehen. Selbst harmlose Gegenstände, wie etwa Wodkaflaschen, dienen unterhaltsamen Verwendungszwecken.

»So schnell trinkt die Ausgeburt der Hölle keinen »B 52« mehr.«

Der nächstbeste Mutant bekommt sie über den Kopf gezogen, wird mit einem Schuss entflammt und bemüht sich dann mit Feuereifer eine heiße Sohle



Dieser Mutant hat ausmutiert.

aufs Parkett zu legen. Eins stellt diese Behandlung jedenfalls sicher: So schnell trinkt die Ausgeburt der Hölle keinen »B 52« mehr. Unglücklicherweise leidet bei großem Gegner-Aufkommen die Übersicht doch sehr stark.

Weiterhin bedeutet der Tod eines einzigen Ihrer Charaktere, dass der Kampf frühzeitig zu Ihren Missgunsten beendet wird (sehr ärgerlich, da die Speicherfunktion während des Kampfes deaktiviert ist). Zu einer besonders seltsamen Situation führte dies während des Tests. Ein Nichtspielercharakter sollte im Rahmen der Hintergrundgeschichte aus dem Geschehen ausscheiden. Ein Gegner vergiftet ihn also zu Beginn der Auseinandersetzung. Stirbt der Infizierte während dieser, lacht einem der »Game Over«-Bildschirm entgegen. Beendet der Spieler den Kampf aber erfolgreich, darf der NPC wie von den Designern vorgesehen dahinscheiden. Das bedeutet: Wertvolle Medipaks müssen ver- →

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

In Sachen Komplexität kommt mir Gorky 17 wie ein futuristisches, aber schlechtes Märchen-Mix vor: Mein NATO-Hänsel und seine Gretel dürfen nicht vom Weg abweichen, den ihnen ihre Designer-Mutti vorgegeben hat. Also folgen sie der Spur aus Vorratskisten bis zum Labor der bösen Mutantenhexe. Dabei greifen die sieben Zwerge an, welche allerdings zuvor mit den drei kleinen Schweinchen und einer unbestimmten Menge Geißlein gekreuzt wurden. Eine Geschichte also, die zwar interessant, aber nur mäßig schlüssig und ebenso wenig beeinflussbar ist. Gorkys Stärken liegen eher im Kampfsystem. Dieses »Incubation Light« sollte trotz leichter Schwächen (Unübersichtlichkeit) anderen Entwicklern als Vorbild dienen. Positiv fallen weiterhin die häufigen Zwischensequenzen und die dichte Atmosphäre auf.

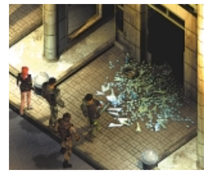
PRO & CONTRA

- **Abwechslungsreiche Gegner**
- **Viele Zwischensequenzen**
- **Taktisch anspruchsvoll**

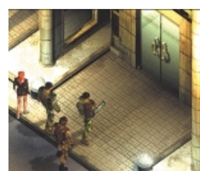
- **Extrem linear**
- **Kein Einwirken auf die Geschichte**
- **Nur ca. zehn Stunden**

Erste Hilfe

- **Kleine Gegner nur im Nahkampf vernichten. Sonst steht Ihr Grüppchen bald ohne Munition da.**
- **Wodkaflaschen in Gefechten einsetzen (werfen und dann auf den Kontrahenten schießen).**
- **Explodierende Fässer ziehen den Feinden viel Lebensenergie ab.**
- **Betäubungspfeile sind überlebensnotwendig.**
- **Rüsten Sie NPCs nur spärlich aus und lassen Sie diese auch keine Erfahrungspunkte abstauben, da sie in der Regel Ihre Gruppe schnell wieder verlassen und das Equipment einfach mitnehmen.**
- **Später sind Schockwaffe und Stickstoffwerfer eine sinnvolle Kombination: Bis die erste wieder aufgeladen ist, hält letztere den Gegner in Schach.**
- **Zusätzliche Fertigkeitspunkte investieren Sie sinnvollerweise in Lebensenergie**







Sullivan hat im Laufe der Jahre eine sehr diffizile Tür-Öffnungs-Methode entwickelt.

→schwendet werden, nur damit der Charakter lang genug lebt, um zu sterben.

Einfach rätselhaft

Neben kriegerischen Aktivitäten sollen Muntionskisten und kleine Rätsel Sie bei Laune halten. Da Gorky 17 so linear aufgebaut ist wie ein Zollstock, kann von echten Puzzeln aber nicht die Rede sein. Neunundneunzig Prozent der Aufgaben schafft ein versierter Spieler beim ersten Versuch. Einige Beispiele: Eine Mutantenhand trickst ein durch Fingerscanner gesichertes Schloß aus, ein Gummihandschuh öffnet eine elektrisch geladene Metalltür oder der absolute Phantasieüberflieger: ein langes Holzbrett überbrückt einen zuvor unüberwindbaren Abgrund.

Auch auf die Ausrüstung der Charaktere legte der Entwickler Metropolis keinen großen. Es gibt keine Möglichkeit eigenständig nützliche Dinge zu erstehen (etwa durch Kauf). Weiterhin nehmen die zumeist schwer bewaffneten Gegner ihre mörderisches Handwerkszeug grundsätzlich mit ins Grab. Vielmehr bleibt der Spieler darauf beschränkt, Equipment aus herumliegenden Kisten zu aquirieren. Ähnlich unbefriedigend verläuft die Zuweisung der durch Erfahrung verdienten Fähigkeitspunkte. Diese dürfen Sie auf Werte wie Lebensenergie, Glück oder auch Zielgenauigkeit verteilen. Größere Differenzen zwischen den einzelnen Charaktere entstehen hierbei allerdings nicht, im Gegensatz etwa zu »Fallout«. So kommt es, dass zwar die markigen Sprüche die Mitglieder als Draufgänger (Owicz), Angsthasen (Trantigne) oder besonnene Führungskräfte (Sullivan) dastehen lassen, im Kampf jedoch das konforme Aussehen und Verhalten jeden zum gleichermaßen wertvollen/-losen Mitkämpfer macht. Einzige Ausnahme hiervon: die jeweiligen Waffenfertigkeiten wachsen nicht mit der gewonnenen Erfahrungsstufe, sondern nur durch erfolgreichen Einsatz. Die Kampfpraxis sorgt also doch für kleine Unterschiede, wenn diese auch weitgehend unbedeutend bleiben.

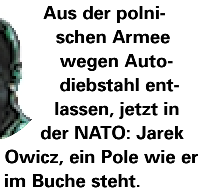
Aus einem ganz anderen Grund rutscht der Erfahrungsgewinn der NPCs in die Nutzlosigkeit ab. Sie machen es wie durchschnittliche Informatikstudenten: Sie verlassen die Party schneller, als sie gekommen sind. Da die Burschen hierbei auch noch alle in ihrem Besitz befindlichen Ausrüstungsstücke mitnehmen, kann man sie prinzipiell nur als störende Landplage bezeichnen. **(Volker Schütz/uh)**



Gelungene Attacken der Gegner versetzen die Spielercharaktere mitunter in Raserei. Das verschlechtert die Treffsicherheit, verbessert dafür aber die Durchschlagkraft.



Ein Mountie in Polen: Cole Sullivan der Kanadier für alle Fälle ist Führer der kleinen Truppe.



Aus der polnischen Armee wegen Autodiebstahl entlassen, jetzt in der NATO: Jarek Owicz, ein Pole wie er im Buche steht.



Thiery Trantigne entspricht dem französischen Idealbild: Hart wie Croissant, zäh wie Camembert.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Auch mich erinnert Gorky 17 an »Final Fantasy 7«. Wie dort ist das Spiel in ein ähnlich starres Korsett gepresst, die Story-Einflüsse ähnlich vielschichtig, die Rätsel ähnlich simpel.
Nur: Wo FF7 sich durch gigantischen Umfang auszeichnet, habe ich G17 in zehn Stunden durchgespielt. Wo die Handlung bei FF7 überraschende Wendungen erlebt, wird sie bei G17 schwer nachvollziehbar. Und: Während FF7 mit immer neuen Waffen wie Zaubersprüchen für Abwechslung sorgt, hat G17 weit weniger zu bieten. All diese Niederlagen gegen den Branchenprimus machen aus Gorky aber beileibe kein schlechtes Spiel.
Wer sich an der etwas unübersichtlichen Grafik/Geschichte nicht reibt, bekommt einen interessanten Rollenspiel-Quickie, der trotz allem Laune macht.

PRO & CONTRA

- + Viele kleine Rätsel
- + Ganz eigener Grafikstil...
- − ... allerdings unübersichtlich
- − Etliche Designschwächen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	60
Multi-Player	–

SPIELSPASS 73

Strategiespiel für Einsteiger

Catan – Die erste Insel

■ **Hersteller:** Funatics/Ravensburger Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 6 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 64 MByte RAM

Wer spielt mit mir? Diese verzweifelte Frage brauchen Catan-Fans nun nicht mehr zu stellen, denn ihr Rechner ist jetzt allzeit bereit.



Das Spielfeld wird wunderhübsch dargestellt.



Vier Einführungsmissionen erleichtern den Einstieg.



Neben der Kampagne stehen neun Szenarien zur Auswahl.

FAKTEN

- Mehrere Brett-spiel-Varianten
- Erweiterung »Die Seefahrer« enthalten
- Kampagne mit 12 Missionen
- 22 Szenarien
- Freies Spiel
- Bis zu sechs Spieler an einem PC
- Unterschiedliche Computergegner
- Drei Schwierigkeitsstufen

Die zunehmende Vereinsamung in unserer Gesellschaft haben schon viele Soziologen beschrieben. Lange Zeit hielten zwei Dinge die Familien zusammen: Gemeinsame Stunden vor dem Fernseher und Brettspiel-Abende.

Seit jedoch in vielen Haushalten vier Flimmerkisten mit 30 Kabelprogrammen stehen und selbst die Kinder volle Terminkalender haben, sind finstere Zeiten angebrochen. Brettspiel-Liebhaber klagen über dicke Staubschichten, die wegen notorischem Mitspieler-Mangels die Spielfiguren überziehen.

Wenigstens die Freunde von »Die Siedler von Catan« dürfen nun erleichtert aufatmen, denn am PC erwarten Sie jetzt stets zu einer Partie aufgelegte Computergegner. Die 24 KI-Charaktere besitzen höchst individuelle Wesenszüge und verfolgen daher unterschiedliche Taktiken. Die Künstliche Intelligenz ist so gut gelungen, dass angeblich sogar Catan-Vater Klaus Teuber schon in die Verzweiflung getrieben wurde. Die drei Schwierigkeitsgrade lassen jedoch auch Normalsterblichen eine Chance.

Während des Spiels geben die computergesteuerten Rivalen ständig verärgerte oder erfreute Kommentare von sich, die sich allerdings bald wiederholen. Auch Sie können Ihrer Spielfigur Bemerkungen entlocken, die die Haltung der Spielgefährten durchaus beeinflussen.

Inselkoller

Durch die sehr menschlich wirkenden Reaktionen wollten die Entwickler die typische Brettspiel-Atmosphäre auf den Computer hinüber retten. Auch ansonsten haben sich die Programmierer deutlich Mühe gegeben: Das



Sie können auch die Karte vergrößern und die vielen Details betrachten. Hier sind gerade Räuber aktiv.

Spielbrett ist in drei Stufen zoombar, wobei in der Nahansicht fleißige Bewohner, Tiere und die wogenden Getreidefelder zu erkennen sind. Natürlich wurde das Regelwerk vom Vorbild übernommen und um die Seefahrer-Regeln erweitert.

Um zu gewinnen, müssen Sie wie beim Brettspiel eine oder mehrere Inseln erfolgreicher als die Rivalen besiedeln. Zu Beginn der ersten Runde legen Sie zunächst die Position der Start-Siedlungen fest und erringen so erste Siegpunkte. Weitere Punkte bringt Ihnen der Bau neuer Dörfer ein. Für die Aufrüstung zu Städten oder die Anlage von Straßen benötigen Sie jedoch Rohstoffe.

Die neben Ihren Ortschaften liegenden Getreidefelder, Schafweiden, Wälder, Lehmgruben oder Erzminen werfen zwar entsprechende Erträge ab, aber nur, wenn die Würfel richtig fallen. Schließlich ist jedes Rohstoff-Feld mit einer Nummer versehen, die von Ihnen oder den Kollegen erst einmal erwürfelt werden muss.

Da Fortuna Ihnen nicht immer hold ist, kommen Sie kaum um den Tauschhandel herum. Sie bieten bestimmte Waren an und hoffen, dass die Mitspieler an der Offerte interessiert sind. Gegebenenfalls können Sie das Angebot auch aufstocken oder zu einem ungünstigen Kurs mit der Bank tauschen. Leider ist gerade der Handel gewöhnungsbedürftig, zumal das zeitsparendste Icon zur Abkürzung der Prozedur gut getarnt wurde. Zudem müssen Sie selbst dann jedes Angebot wegklicken, wenn Sie über die geforderte Ware gar nicht verfügen.

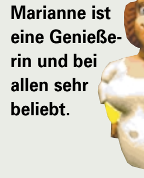
Hilfreich sind Ereigniskarten, die Sie allerdings ebenfalls Güter kosten. Beispielsweise lässt sich durch die Ritterkarte der lästige Räuber vertreiben.

»Die bislang beste Brettspiel-Umsetzung überhaupt.«

Neben der zwölf Missionen umfassenden Kampagne (mit unterschiedlichsten Spielzielen) stehen noch neun Einzel-Szenarien zur Verfügung. Das »variable Spiel« erlaubt die Einstellung eigener Vorgaben, während sich im Multiplayer-Modus bis zu sechs Freunde an einem Computer vergnügen können. Zudem sind Netzwerk- und Internet-Partien vorgesehen. Alles in allem ist Catan die bislang beste Brettspiel-Umsetzung überhaupt. **(tw)**



Vicky setzt gerne ihre Reize ein, um Männer zu verwirren.



Der Choleriker Louis träumt nur von großem Reichtum.



Marianne ist eine Genießerin und bei allen sehr beliebt.

Siegfried prahlt gerne mit seinen angeblichen Heldentaten.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Catan ist eine höchst gelungene Brettspiel-Umsetzung, wie sie liebevoller kaum sein kann. Die kleinen Bedienungsschwächen fallen nach kurzer Gewöhnungsphase nicht mehr ins Gewicht. Die Idee mit den unterschiedlichen Mitspielern ist höchst lobenswert. Allerdings wird das Klassenziel, richtige Brettspiel-Atmosphäre zu erreichen, selbst dadurch nicht ganz erreicht. Nach wie vor ist der Konkurrenzkampf mit Freunden spassiger, auch der Partymodus ersetzt die sinnliche Erfahrung mit dem realen Spielbrett nur unzureichend. Erfahrene Computerspieler werden sich daher rasch gelangweilt abwenden, und das ist nicht den Entwicklern anzulasten, sondern liegt in der Natur einer Brettspiel-Umsetzung. Für einsame Catanesen ist's dennoch ideal.

PRO & CONTRA

- ⊕ Liebevolle Umsetzung
- ⊕ Intelligente Computergegner
- ⊕ Gute Kampagne und Szenarios
- ⊖ Oft zäher Spielverlauf
- ⊖ Reales Brettspiel spassiger

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	80
SPIELSPASS	**73**

TITELSTREIT

Um rechtlichen Schwierigkeiten aus dem Wege zu gehen, musste Ravensburger den Originaltitel »Die Siedler von Catan« für die PC-Umsetzung zu »Catan – Die erste Insel« verkürzen. Schließlich durfte man einem gewissen anderen bekannten Computer-Siedler nicht in die Quere kommen.

Action-Rollenspiel für Fortgeschrittene

Corum 2 - Dark Lord

■ **Hersteller:** Hicom Entertainment/Software 2000 ■ **Testversion:** Beta vom September ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM



In seinem Heimatdorf Ulen erhält Polker die ersten Aufträge.

Mit einem Helden namens Polker ziehen Sie in »Corum 2 – Dark Lord« durch schräg von oben dargestellte Lande.

Die Story wird durch vollautomatisch ablaufende Gespräche vorangetrieben, in denen Polker mit kleineren (Artefakte wiederbeschaffen) oder größeren (entführte Tochter des Bürgermeisters befreien) Aufgaben betraut wird. Damit deren Lösung nicht zu einfach gerät, muss er sich gegen böse Räuber und Untiere wehren. Hierzu steht ihm später dann Magie, zunächst jedoch nur ein Schwert zur Verfügung, das Sie in Shops verbessern dürfen. Immerhin zehren die Kämpfe nicht nur an Gesundheits- und Magie-Werten, sondern steigern auch die Level- und Erfahrungs-Punkte. **(Monika Lechl/ra)**



Standpunkt

MONIKA LECHL

Irgendwie wirkt Corum 2 wie ein lieblos von der Konsole herüberkonvertiertes, steriles Etwas, das am PC leicht deplatziert wirkt. Ein Action-Rollenspiel mit Portraits im Manga-Stil, vollautomatischen Gesprächen, nicht veränderbarer Tastatursteuerung, wenigen Savepoints, sowie ohne eigene Charaktergenerierung vermag mich im Zeitalter von »Baldur's Gate« nicht mehr zu begeistern. Bestenfalls macht sich Unmut über die Armut (an Originalität) breit. Zudem bewegen sich die Gegner wie auf Gleisen und trotz leidlich brauchbarer Audio-CD ist mir der »Spaß« für 50 DM zu teuer.

PRO & CONTRA

- **+ Übersichtlich schlicht**
- **– Kaum Initiative möglich**
- **– Keine Spannung**
- **– Speichern nur an Fixpunkten**

Action-Spiel für Fortgeschrittene

Space Invaders

■ **Hersteller:** Z-Axis/Activision ■ **Testversion:** Beta vom Oktober ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Retro, Retro über alles: Activision lässt 21 Jahre nach der Spielhallen-Premiere ein weiteres »Space Invaders«-Remake auf die Menschheit los.



Alter Falter: Die Schwarm-Raketen räumen unter den Außerirdischen kräftig auf. (Direct3D, 640x480)

Space Invaders, 1978: Scharen von Aliens ordnen sich artig in Reih und Glied, um der Erde Saures zu geben. Als Pilot eines riesigen Ballermanns stellen Sie sich den Burschen in den Weg, geschützt von ein paar unter E.T.-Beschuss zerbröselnden Bunkern.

Jetzt haben es die Silberlinge gleich auf alle Planeten des Sonnensystems abgesehen. Bunker erscheinen nur gelegentlich auf der Bildfläche, muss an der intergalaktischen Maurer-Gewerkschaft liegen. Schiessen Sie vier gleiche Schiffstypen ab, fällt ein Extra vom Himmel, beispielsweise ein Vertikalschuss oder ein Bündel Schwarm-Raketen. Nach je zehn durchballerten Leveln schaut ein Endgegner nach dem Rechten. **(ra)**



Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Anders als bei Hasbros witziger »Pong«-Varianten fliegt der Spielspass bei Space Invaders schon nach einer halben Stunde wie ein zerplatzendes Raumschiff in Stücke. Zu sehr verließen sich die Designer auf das heutzutage altbackene Spielprinzip, zu wenig neue Ideen - bis auf Extrawaffen und Endgegner – fanden im Programmcode Platz. Die Alienhatz zu zweit ist minimal spassiger.
Da krame ich lieber meinen Atari VCS 2600 raus und stecke das Space-Invaders-Originalmodul in den Konsolenschacht.

PRO & CONTRA

- **+ Kurzfristige Adrenalinstösse**
- **+ Bewährtes Spielprinzip ...**
- **– ... mit viel zu wenig Neuerungen**

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Edgar Torronteras' Extreme Biker

■ **Hersteller:** Deibus Studios/Havas ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** 1 bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Angriff der Fleckenzwerge – zum Glück müssen die virtuellen Klamotten in diesem sturzreichen Spiel auch nur virtuell gereinigt werden.

FAKTEN

- Drei verschiedene Motorradklassen (125er, 250er, 500er)
- 27 Strecken, eingeteilt in:
  – Motocross (Freiluft)
  – Supercross (Halle)
  – Und Freestyle (an allen möglichen Orten)
- 20 Stunts
- Durch Photos und Videos intensive Einbeziehung des Rennfahrers Edgar Torronteras
- 3D-Karte Pflicht



Über den Dächern von Nizza (oder so): Die Rennstrecken von Extreme Biker sind extrem.

Deibus Studios heißt sinngemäß übersetzt: »Von den Göttern gesandt«-Studio. Und obwohl »Extreme Biker« das allererste Spiel der bescheidenen Truppe ist, besitzt es durchaus kultige Qualitäten.

Doch kann der Sendegott niemand anderes als Loki sein, denn auch die Tücken des Spiels sind einem Gott der Täuschung durchaus würdig. Was wirklich schade ist.



Gut: Der Stunt-Kurs Ödland sieht aus wie ein Abenteuer-Spielplatz für Motorradfahrer.

Motorrad fahren, aber anders

Die Rennfahrzeuge sind nicht Straßen-, sondern Enduro-Maschinen verschiedener Preisklassen. Und die Rennpisten sind keine asphaltierten Wege, sondern matschige Querfeldeinstrecken, riesige Sandhaufen in großen Sporthallen oder enge Röhren in luftiger Höhe. Womit erst die wichtigsten Besonderheiten genannt sind. Deibus hat auf die sonst üblichen Meisterschaften verzichtet und ein innovatives Punktesystem erschaffen. Brillieren Sie in einer Veranstaltung, erhalten Sie Punkte, die notiert und zum Bau eines eigenen Motorrads genutzt werden können. Je mehr Punkte Sie ergattern, umso schöner wird Ihre Eigenkonstruktion, später werden auch Bonus-Strecken freigeschaltet. Die einzelnen Wettbewerbe haben Ihren eigenen Charakter. Motocross führt durch erloschene Vulkane, den Yellowstone-Nationalpark oder eine große Stadt. Geschwindigkeit ist wichtig. Den Supercross müssen Sie sich genau einprägen, hier ist nicht nur die Reihenfolge der Kurven von Bedeutung. Sie scheitern im Gewirr der unterschiedlich hohen Sandhaufen, wenn Sie auf Grund zu hohen Tempos genau in den Anstieg eines Hügels knallen und deshalb mit viel Horrido den Fleckenzwergen am Boden einen Besuch abstatten (Kunst der Langsamkeit). Und im Freestyle-Wettbewerb müssen Sie keinen Zielstrich durchfahren, sondern möglichst reißerisch auf Ihrer Enduro herumturnen, um ähnlich wie beim Eiskunstlauf Wertungen einzustreichen.

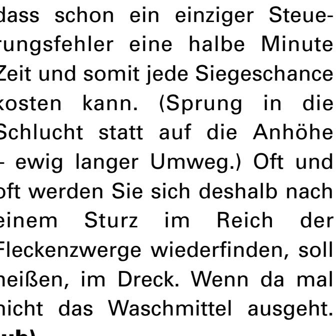


Schlecht: Fahruntüchtige Busse; Level, die selbst einen Pentium III/500 ins Stottern bringen.

Gut gelungen sind die Unterschiede der einzelnen Motorradklassen, die 250er sind erste Wahl, wenn es um schnelle Rundenzeiten geht, nur auf sehr einfachen Rennstrecken besitzen 500er wegen Ihrer Unhandlichkeit überhaupt einen Vorteil. Für Anfänger ideal sind die handlichen 125er.

Im Namen Lokis

Unser Testrechner war ein Pentium III/500. Dass man auch dessen Leistungsgrenzen problemlos sprengen kann, bewiesen vereinzelnde Rennstrecken, auf denen selbst in der niedrigen 640 mal 480-Auflösung die Kontrolle des Motorrads auf Grund der niedrigen Frame-Rate unzumutbar erschwert wurde. Von höheren Auflösungen gar nicht zu reden. Die Steuerung ist die Haupt-Krux des Spiels. Manchen von uns war sie zu weich, anderen wieder zu empfindlich. Wie sehr aber das Steuerungsmanko ins Gewicht fällt, verdeutlicht die Tatsache, dass schon ein einziger Steuerungsfehler eine halbe Minute Zeit und somit jede Siegeschance kosten kann. (Sprung in die Schlucht statt auf die Anhöhe – ewig langer Umweg.) Oft und oft werden Sie sich deshalb nach einem Sturz im Reich der Fleckenzwerge wiederfinden, soll heißen, im Dreck. Wenn da mal nicht das Waschmittel ausgeht. **(uh)**



Standpunkt

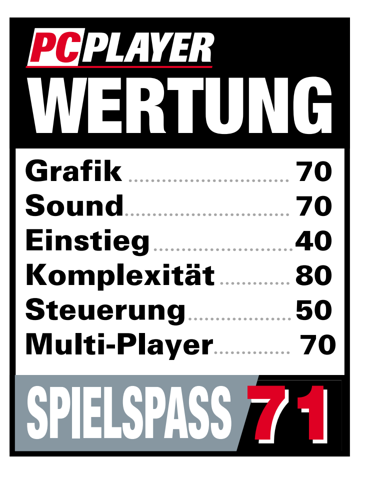
UDO HOFFMANN

Selten machte mir ein Rennspiel die Bewertung so schwer. Die einzelnen Kurse zeigen dem langweiligen »Motocross Madness«, wie man das Wort Fantasie buchstabiert. Klasse, Deibus.
Die Steuerung aber, ewig lange Ladezeiten, die Hardware-Anforderungen und die geringe Anzahl an Überholmanövern lassen Extrem Biker aber wieder wie einen Legastheniker ausschauen. Sie sagen jetzt: »Und wenn schon, ich habe einen schnellen Rechner, ich kann mich an jede Steuerung gewöhnen.« Natürlich können Sie so argumentieren. Aber nicht, dass es später heißt, ich hätte Sie nicht gewarnt.

PRO & CONTRA

- **Fantasievolle Strecken**
- **Beschäftigt lange Zeit**

- **Eigenartige Steuerung**
- **Vereinzelt unausgegorene Elemente**

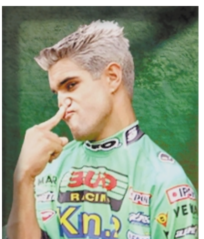


PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	40
Komplexität	80
Steuerung	50
Multi-Player	70

SPIELSPASS 71







Edgar mit Helm, in blond, in schwarz. Der Mann schneidet gute Grimassen.

Sportsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NHL Championship 2000

■ **Hersteller:** Fox Sports Interactive/Activision ■ **Testversion:** Testversion vom September.'99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 6 (an einem PC), bis 10 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte



In den Coaching-Optionen gibt man dem Sturm und der Abwehr den Feinschliff.

Mit Unterstützung des Fernsehsenders Fox Sports steigt Activision in das Geschäft der Sport-Simulationen ein.



Während Unterbrechungen gibt es neben der Spielerwahl auch noch Statistiken zu sehen. (Direct3D)

Dank der offiziellen Lizenz können Sie mit bis zu 28 NHL- oder 18 internationalen Teams diverse Freundschaftsspiele, Turniere, Playoffs bestreiten oder sogar um den Weltpokal kämpfen.

Sechs Kamera-Perspektiven und drei verschiedene Spielstärken sorgen für Abwechslung, wobei die Computergegner schon ab der Profi-Stufe eine ziemlich rabiate Spielkultur pflegen.

Steuerungstechnisch geht die NHL-Simulation den gewohnten Weg. Mit bis zu acht Knöpfen im Gepäck gelingen Schuss-, Bodycheck- und fahrerische Kunststücke. Zur besseren Übersicht wurde der farbliche Kreis unterhalb des aktiven Spielers mit Pfeilen erweitert, die in Richtung der Mitspieler zeigen. Außerdem zieht der Puck nach härteren Schüssen einen deutlichen Farbstrahl hinter sich her. Gewöhnungsbedürftig ist die späte Anzeige des Pucks nach einem Bully. Auch könnten die Animationen der Spieler flüssiger sein. Treibt man es mit den Unsportlichkeiten zu weit, lassen die Kontrahenten unter fachkundiger amerikanischer Kommentierung die Fäuste fliegen.

Viele einstellbare Regeln nebst Arcade- und Simulation-Modus, Team- und Spieler-Editor, sowie zahllosen Statistiken runden das



Der Schuss-Strahl deutet an, was der Keeper schon befürchtet hat: Dieser Hammer ist nicht zu halten!

FAKTEN

- Offizielle NHL-Lizenz
- 18 Nationalteams
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Spieler-Editor
- Einstellbare Strategien

Standpunkt

THIERRY MIGUET

Selten bekam ich bisher ein Spiel mit so vielen Mängeln zwischen die Finger: Rechner, auf denen das Programm erst gar nicht startet; Abstürze am laufenden Band; Doppelbelegungen der Gamepad-Knöpfe oder auch übergroße Bildschirmtexte.
Lässt man all diese Probleme außer Acht, platziert sich NHL Championship 2000 dennoch nur im hinteren Mittelfeld der Eishockey-Simulationen. Die eher schlichte grafische Präsentation sowie eine etwas schlappe Soundkulisse lassen Activisions Werk im Vergleich zu den Konkurrenten wie ein Freundschaftsspiel aussehen.

PRO & CONTRA

- **Einfacher Einstieg** (pro)
- **Klasse Kommentar** (pro)
- **Schlichte Präsentation** (contra)

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	50
Steuerung	60
Multi-Player	50

SPIELSPASS 54

Bundesligamanager für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bundesliga 2000– Der Fussball Manager

■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Ob EA Sports je wieder ein Spiel herausbringt, das nicht der direkte Nachfolger eines anderen ist?

Angesichts der Popularität der meisten EA-Serien wundert es nicht, dass EA Sports im jährlichen Rhythmus eine neue Version produziert. Nun trudelte bei uns »Bundesliga 2000 – Der Fussball Manager« ins Haus, dessen Vorgänger im Heft 12/98 schlappe 63 Punkte ergatterte.

Beim Spielstart wählen Sie zwischen einer italienischen, englischen, schottischen, holländischen, französischen, spanischen oder natürlich deutschen Profi-Mannschaft. Die Statistikabteilung glänzt nicht nur mit allen Originalnamen, sondern weiß auch die historisch höchsten Siege und Niederlagen jeder Mannschaft, von welchem Verein und für welche Summe ein Spieler zu seinem jetzigen Club wechselte. Auch die Positionen sind recht realistisch und sogar die Stadien geben sich naturgetreu.

FAKTEN

- Alle Mannschaften aus den europäischen Top-Ligen
- Klare Trennung von Trainer- und Manageramt
- Grafik-Engine von Bundesliga Stars 2000
- Vereinswechsel möglich
- Kommunikation zeitgemäß per E-Mail
- Ausführliche Statistiken zu jedem Spieler und Verein

Die richtige Aufstellung

Ihre Aufgabe als Trainer ist es, für jedes Spiel die richtige Aufstellung zu finden. Die Finanzierung hingegen übernimmt der Manager, und der lässt Ihnen in seinem Budget nur wenig Spielraum. So bekommen Sie jährlich Geld für den Stadionausbau und dürfen auch dann nicht mehr ausgeben, wenn sich beispielsweise die Zuschauer-Einnahmen weit über dem prognostizierten Schnitt bewegen. Immerhin können Sie zusätzliche Einrichtungen bauen: Zum Beispiel die Elite-Schule für den Nachwuchs, ein eigenes Krankenhaus für die Pflege der verletzten Spieler und einen Fan-Shop zum Absatz von Merchandising-Artikeln.

»Opulente Match-Darstellung.«

Nach einem Blick auf Ihren Kader entscheiden Sie sich für eine Aufstellung, die Ihrem Spielerpotenzial am ehesten entgegenkommt. Ähnlich wie bei »Anstoss 2« besitzt jeder Kicker eine Lieblingsposition. Bei den etwas unübersichtlichen Menüs, die Kader und Aufstellung rigoros trennen, empfiehlt es sich, Zettel und Stift zur Hand zu nehmen. Zwecks schneller Teamverstärkung schauen Sie sich am besten auf dem Transfermarkt um – jeder Verein kann aber auch direkt kontaktiert werden.

Die Kommunikation bei Transfergeschäften findet, wie auch beim Vorgänger, über das »EA-Mail«-System statt. Fast täglich bekommen Sie E-Mails von allen möglichen Personen: Der Co-Trainer informiert Sie über Trainingsfortschritte, der DFB über die Aufstellung der Nationalmannschaft, Ihr Manager beantragt (manchmal erfolglos) eine Arbeitserlaubnis für einen Ihrer ausländischen Stars.

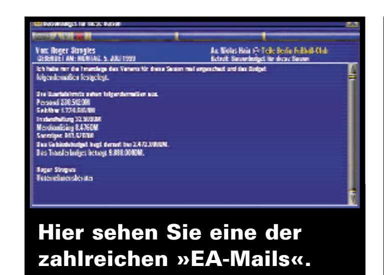


Die Match-Darstellung ist spannend und sehenswert zugleich, wie hier beim Spiel Manchester United gegen Lazio Rom. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Im Aufstellungsmenü können Sie leider nicht auf jeden Spieler zugreifen.

Das Match

Kurz vor einem Spiel informiert Sie Ihr Co-Trainer noch über die Aufstellung des Gegners. Jedem Spieler kann eine spezielle Order wie Fernschüsse oder hohe Flanken zugeteilt werden, zudem bestimmen Sie die generelle Ausrichtung (Defensiv, Normal oder Offensiv), den Einsatz →



Hier sehen Sie eine der zahlreichen »EA-Mails«.

→ (wenig, normal, hart) und die Spielweise (Kurzpass oder lange Bälle). Danach landen Sie im aktuellen Spieltag-Bildschirm. Oben sehen Sie den Ballbesitz, in der Mitte nebeneinander die Zwischenstände des Wettbewerbs und die momentane Tabelle. In der unteren Leiste prangt der letzte Torschütze und auch der Taktik-Button. Hier lassen sich Spieler auswechseln und taktische Anweisungen geben.

Wenn Sie nur den Spielbericht angeschaltet haben, läuft das Geschehen lediglich auf dem Spieltag-Bildschirm ab. Sollten Sie sich aber für die komplett animierte Spieldarstellung entscheiden, kommen Sie in den Genuss der Grafik-Engine, die zuletzt bei »Bundesliga Stars 2000« im Einsatz war. Zweifelsohne ergattert sich das Spiel damit den Preis für die opulenteste Match-Darstellung. Nirgendwo sieht eine Flanke schöner aus, wirken die Stadien realistischer, der Torjubel imposanter als bei Bundesliga 2000. Dazu gesellen sich die Kommentatoren Töpperwien und Breukmann, die das Geschehen passabel begleiten. Viele kleine Ärgernisse trüben jedoch den guten Gesamteindruck: Der vollendete Elfmeter führt nicht immer zum Tor, sondern manchmal zum Freistoß für den Gegner, Stürmer stehen frei vorm Kasten und Flanken wieder nach außen, die Abwehrreihen schlagen trotz Order den Ball nicht nach vorne, sondern vertändeln ihn.

»Magerer Manager-Teil.«

Langfristig sollten Sie sich auch um die eigene Karriere kümmern. Wenn Sie bei Ihrem aktuellen Club nicht mehr zufrieden sind, hilft vielleicht ein Wechsel zu einem anderen Verein im In- oder Ausland. Planen Sie hingegen längerfristig Ihrem Verein zu dienen, kümmern Sie sich am besten um die Verjüngung des Teams und den Ausbau des Stadions.

Anders als beim Vorgänger dürfen nun auch mehrere Trainer an den Start gehen. Bei der Länge einer Saison werden aber nur wenige von dem Angebot Gebrauch machen.

(Alex Brante/md)

Zu den umfangreichen Statistiken gehört natürlich auch eine Mannschaft des Tages.



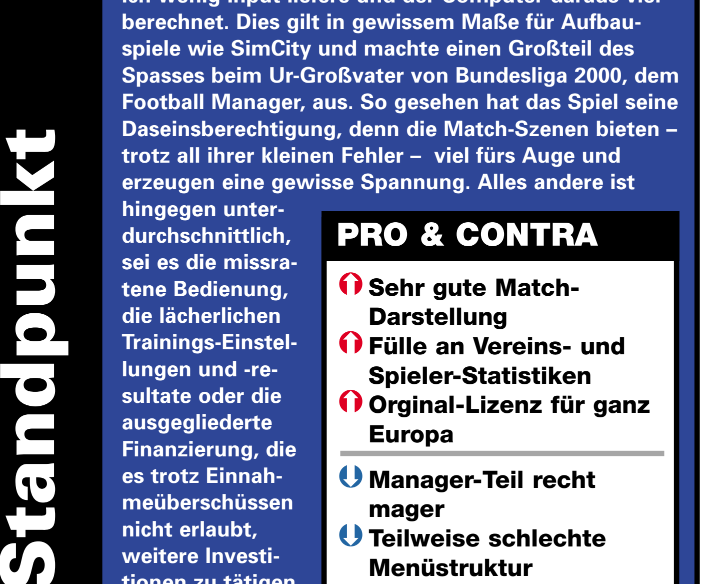
Alle Stadien entsprechen der Realität.



Der Unterhachinger Spieler protestiert nicht gegen die gelbe Karte.



Trübsal bei den Herthanern nach dem verlorenen Elfmeterschiessen.



ALEX BRANTE

Standpunkt

Ich war schon immer von Spielen fasziniert, bei denen ich wenig Input liefere und der Computer daraus viel berechnet. Dies gilt in gewissem Maße für Aufbauspiele wie SimCity und machte einen Großteil des Spasses beim Ur-Großvater von Bundesliga 2000, dem Football Manager, aus. So gesehen hat das Spiel seine Daseinsberechtigung, denn die Match-Szenen bieten – trotz all ihrer kleinen Fehler – viel fürs Auge und erzeugen eine gewisse Spannung. Alles andere ist hingegen unterdurchschnittlich, sei es die missratene Bedienung, die lächerlichen Trainings-Einstellungen und -resultate oder die ausgegliederte Finanzierung, die es trotz Einnahmeüberschüssen nicht erlaubt, weitere Investitionen zu tätigen.

PRO & CONTRA

- Sehr gute Match-Darstellung
- Fülle an Vereins- und Spieler-Statistiken
- Orginal-Lizenz für ganz Europa

- Manager-Teil recht mager
- Teilweise schlechte Menüstruktur



Strategie-Actionspiel für Profis

Battlezone 2

GOLD PLAYER PC PLAYER

■ **Hersteller:** Pandemic/Activision ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch geplant) ■ **Multi-Player:** Nicht testfähig ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Haben Sie Nerven aus Stahl und hängen nicht am Leben? Dann sind Sie reif für die »Battlezone«!

Heiße Action auf fremden Planeten – da kommt man nicht aus dem Staunen heraus. (Alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- Zwei Kampagnen
- Zwei Konfliktparteien
- 23 Missionen
- Acht Einzelgefechte
- 26 Einheiten-Typen
- 48 Waffen
- 28 Gebäudearten

Manchmal kommen sie wieder: Schon der erste Auftritt von »Battlezone« sorgte für Furore. Damals, 1980, firmierte es noch als Spielautomat, der dank Vektorgrafik 3D-Vorreiter zum Münzeinwurf verlockte.

Fast 20 Jahre später bediente sich Activision aus dem Atari-Fundus und veredelte ein völlig eigenständiges Meisterwerk mit dem Namen des Klassikers. Tatsächlich hatte das Battlezone des Jahrgangs '98 fast nichts mit der simplen Panzer-Verfolgungsjagd des Namensgebers mehr gemein. Ganz im Gegenteil: Das Resultat als innovativ zu bezeichnen, wäre fast schon eine Unter-



Vor Missionsbeginn werden Sie über die Ziele informiert.

»Eine Achterbahnfahrt an Überraschungen.«

Es wird nicht mit Explosionen gegeizt.

1 Ausgewählte Einheiten
2 Anwählbare Einheiten
3 Befehle an andere Einheiten geben
4 Aktuelle Missionsziele
5 Vorräte an Bio-Metall
6 Radar
7 Panzerung/Munition
8 Bewaffnung


Zwei Gegner klauen Ihnen Material.

treibung angesichts der zahlreichen Einfälle. Folglich stimmten die Spiele-Kritiker wahre Jubelgesänge an (siehe PC Player 4/98). »Battlezone 2« setzt auf die gleiche, gelungene Kombination aus Action mit einer kräftigen Prise Strategie. Bedienung und Spielablauf haben sich in den vergangenen eineinhalb Jahren nicht verändert, und auch der alten Handlungsfaden wird weitergesponnen.

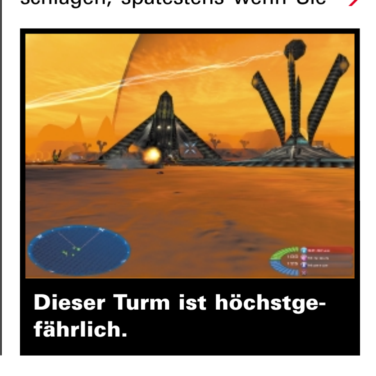
Das Traumpaar der ISDF

Der Weltraumkrieg zwischen Amerika und Russland ist inzwischen beigelegt, um eine vermeintliche außerirdische Bedrohung gemeinsam abwehren zu können. Das mächtige Bio-Metall, einst Basis der rasanten technologischen Entwicklung, wird weiterhin im Verborgenen erforscht. Sie treten voller Elan den Dienst als Gefreiter bei der neu gegründeten ISDF (International Space Defense Force) an. Schließlich sollen Sie das Sonnensystem von all den monströsen Wesen besenrein halten, die angeblich schon ihre Tentakel in Richtung Erde ausgestreckt haben.

»Zauderer überleben nicht lange.«

Tatsächlich begegnet Ihnen bei einem Einsatz auf dem Planeten Pluto ein sehr mysteriöses Kampfgefährt, welches ohne Vorwarnung das Feuer auf Ihre Vorgesetzte eröffnet. Nur eine beherzt abgegebene Salve aus der Bordkanone rettet das Leben von Sergeant Yelena Shabayev. Dieser Zwischenfall ist der Auftakt zu einem furiosen Abenteuer, dass Sie Seite an Seite mit Ihrem Sergeant durchzustehen haben. Die Achterbahnfahrt an Überraschungen und Wendungen wird dabei nur noch von den rasanten Flügen in den Gleitern überboten. Auf mehreren Planeten sausen Sie über Eislandschaften, durch Dschungel-Täler, Wüsten und über tiefe Schluchten hinweg. Im Verlauf der Einsätze stehen die unterschiedlichsten Gefährte aus dem Arsenal Ihres Arbeitgebers zur Verfügung, die zudem mit bis zu vier verschiedenen Waffentypen ausgestattet sind. Manche Wummen lassen sich in kurzen Intervallen abfeuern, während Mörsergeschütze sich gut gegen stationäre Ziele in Position bringen lassen, im Nahkampf allerdings bloß als gehobene China-Böller durchgehen.

Auch auf Schusters Rappen müssen Sie sich durchs Unterholz schlagen; spätestens wenn Sie →


Dieser Turm ist höchstgefährlich.

WAS IST NEU?

Folgende wichtige Änderungen sind im Vergleich zum ersten Battlezone aufgefallen:

- Wasserflächen
- Vegetation
- Gebäude können betreten werden
- Mehr Waffen
- Raubtiere
- Computer-Intelligenz verbessert
- Unterschiedliche Einheiten für beide Kriegsparteien


Bettlezone (1998)

BATTLEZONE 2 IM VERGLEICH

Battlezone 2 **[88, Test in 12/99]**



Genre: Strategie-Action-Mix
Schauplatz: Verschiedene Planeten
Missionen (Kampagne): 23
Einheitenproduktion: Ja
Andere Einheiten befehligen: Ja, viele
Anforderung Strategie: Mittel
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Profis

Descent 3 **[89, Test in 11/99]**



Genre: Action
Schauplatz: Verschiedene Planeten
Missionen (Kampagne): 15
Einheitenproduktion: Nein
Andere Einheiten befehligen: Eine
Anforderung Strategie: Gering
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis

Homeworld **[85, Test in 11/99]**

Genre: Echtzeit-Strategie
Schauplatz: Weltall
Missionen (Kampagne): 16
Einheitenproduktion: Ja
Andere Einheiten befehligen: Ja, sehr viele
Anforderung Strategie: Hoch
Anforderung Action: Mittel
Geeignet für: Profis

Panzer Elite **[81, Test in 12/99]**



Genre: Simulation
Schauplatz: Weltkrieg
Missionen (Kampagne): 30
Einheitenproduktion: Nein
Andere Einheiten befehligen: Nein
Anforderung Strategie: Mittel
Anforderung Action: Mittel
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis

GOLD PLAYER PC PLAYER

→ aus dem vom Feind zerdepperten Gefährt hinauskatapultiert wurden, bleibt oft nur der Fußweg zur nächsten Basis. Immerhin treten Sie diesen nicht unbewaffnet an: Ihre Knarre verfügt sogar über einen Scharfschützen-Modus, durch den weit entfernte Ziele aufs Korn genommen werden können. Auf diese Weise schalten Sie gegnerische Piloten aus und kraxeln in deren Fahrzeug. Dieses Vorgehen entspricht zwar nicht der Aussage der Bergpredigt, ist aber oft die einzige Überlebens-Chance. Denn als Fußgänger sind Sie leichte Beute für Raubtiere, die nichts lieber täten, als Ihre Rippchen genüsslich abzuknabbern.

Koordination ist alles

Neben der Ego-Perspektive verspricht die Außenkamera mit Blick auf Ihr Fahrzeug optische Abwechslung, wenngleich nur in der Cockpit-Ansicht wahre Stimmung aufkommt. Munition und Zerstörungsgrad sind jedoch bei jeder Einstellung im Blickfeld. Schließlich sind die Feinde zahlreich und sehr schießfreudig.

Bis zu diesem Punkt wirkt Battlezone 2 wie ein herkömmliches Actionspiel. Schon bald müssen Sie jedoch beweisen, dass Sie nicht nur mit dem Fadenkreuz gut umgehen können. Mittels einer Palette gigantischer Baufahrzeuge dürfen Sie ganze Stützpunkte aus dem Pampa-Boden gottverlassener Planeten stampfen. Mit Scavengern erschließen Sie Bio-Metallvorkommen und verarbeiten die Ausbeute in Produktionsanlagen zu weiteren Fahrzeugen und Ausrüstungs-Gegenständen. Dabei geht es weitgehend zu, wie bei einem x-beliebigen Echtzeit-Strategiespiel – mit dem Unterschied, dass jeder Schritt quasi per Fernbedienung aus Ihrem Fahrzeug heraus gesteuert wird. Selbst Sichtkontakt ist überflüssig – die Produktion von Verstärkung lässt sich auch inmitten heißer Gefechte und Ausweichmanöver anwerfen.

Die Ihnen unterstellten Kameraden dirigieren Sie ähnlich: Jeder Einheit, jeder Anlage ist eine im Display angezeigte Taste zugewiesen. Ein Druck darauf öffnet



Der Bau einer Basis sollte sofort nach der Landung erfolgen.

Auch in der Außenansicht lassen sich die Flitzer steuern.

Freespace 2 [86, Test in 12/99]



Genre: SF-Simulation
Schauplatz: Weltall
Missionen (Kampagne): 30
Einheitenproduktion: Nein
Andere Einheiten befehligen: Flügelleute
Anforderung Strategie: Gering
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Mech Warrior 3 [86, Test in 7/99]

Genre: SF-Simulation
Schauplatz: Planetenoberfläche
Missionen (Kampagne): 30
Einheitenproduktion: Nein
Andere Einheiten befehligen: Bis zu drei
Anforderung Strategie: Gering
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Heavy Gear 2 [79, Test in 8/99]

Genre: SF-Simulation
Schauplatz: Planetenoberläche
Missionen (Kampagne): 35
Einheitenproduktion: Nein
Andere Einheiten befehligen: Ja, bis zu vier
Anforderung Strategie: Gering
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Fortgeschrittene, Profis



Uprising 2 [75, Test in 2/99]



Genre: Strategie-Action-Mix
Schauplatz: Planetenoberfläche
Missionen (Kampagne): 29
Einheitenproduktion: Ja
Andere Einheiten befehligen: Ja, viele
Anforderung Strategie: Mittel
Anforderung Action: Hoch
Geeignet für: Fortgeschrittene

ein Befehlsmenü, aus dem Sie ebenfalls durch Antippen der entsprechenden Ziffer eine Anweisung auswählen. Auf diese Weise lassen sich komplexe Angriffe durch mehrere Trupps koordinieren, während gleichzeitig Nachschub angefordert wird und Sie mit Ihrem Schlitten den Feind austricksen.

Brennpunkt Basis

Natürlich lassen sich Einzel-Fahrzeuge zu Kampfgruppen zusammenfassen und dann per Funktionstaste aufrufen. Die Steuerung Ihres eigenen Vehikels ist recht schnell erlernbar. Empfehlenswert ist die 3D-Shooter-übliche Kombination aus Tastatur und Maus, da eine Hand sowieso für die rasche Befehlsausgabe an andere Einheiten über den Tasten schweben sollte. Auch frei platzierbare Navigationspunkte erleichtern die Arbeit ganz ungemein, denn auf diese Weise können Sie die Verstärkung rasch zu den jeweiligen Brennpunkten beordern.

»Auch Hartgesottene schämen sich nicht, den leichtesten Schwierigkeitsgrad zu wählen.«

Zauderer überleben nicht lange und sollten im Zweifelsfall zunächst an die eigene Sicherheit denken. Mit Ihrem von Feindangriffen angeschlagenen Schwebe-Panzer düsen Sie folglich, wann immer möglich, an der Ausgabeseite des Recyclers vorbei und sammeln Reparatur- →

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Selten gibt Thomas bei seinen Tests Geräusche von sich, daher war meine Verwunderung groß, ihn ständig aufschreien zu hören: mal vor Begeisterung, mal aus Frustration. Doch ein Blick über seine Schulter klärte alles auf: Er spielte Battlezone 2, den Nachfolger zu einem der innovativsten Titel der letzten Jahre. Nun, vom Spielprinzip her ist Battlezone 2 nicht mehr ganz so originell, denn es kopiert schamlos den ersten Teil. Dafür setzt die Grafik neue Maßstäbe, vor allem die Landschaften sind außerordentlich sehenswert. Als ich dann auch noch merkte, mit welch unerwarteten Wendungen und Überraschungen die Missionen aufwarten, war meine alte Leidenschaft wieder entflammt. Battlezone 2 ist der ideale Titel für alle, die während ihrer Half-Life-Partien noch gleichzeitig die Zeitung lesen. Kurz und gut: Es fordert den ganzen Mann, äh, Spieler.

PRO & CONTRA

- ↑ Komplexer Action-Strategie-Mix
- ↑ Überraschender Missionsverlauf
- ↑ Das Battlezone-Spielprinzip ...
- ↓ ... ohne wirkliche Neuerungen



In der Pilotenkanzel eines Feindfahrzeugs.

GOLD PLAYER PCPLAYER



Mit dem Scharfschützengewehr können Sie auch Tiere erlegen.



Ein neues Bauwerk wird platziert.

→ Packs auf. Verteidigungsanlagen schützen die empfindlichen Gebäude auch in Ihrer Abwesenheit. Eine technologische Aufrüstung der Fabriken eröffnet weitere Möglichkeiten, doch ohne ausreichende Energieversorgung sind Sie in jedem Fall aufgeschmissen.

Selbst die Standardbewaffnung der von Ihnen zu bauenden Kampfeinheiten lässt sich dauerhaft modifizieren. Von einem Relais-Bunker aus dürfen Sie zusätzlich eine Satelliten-Karte aufrufen, die einen Blick auf das gesamte Areal erlaubt.

Aus Freund mach Feind

Machen Sie sich darauf gefasst, im Verlauf der Kampagne die Seiten zu wechseln und dann mit völlig fremder Technologie konfrontiert zu sein. Langeweile kommt jedenfalls an nicht auf.

In den einzelnen Missionen sind stets mehrere Teilziele zu erreichen, die zudem durch neue Aufträge ergänzt werden können. Dabei zieht der Schwierigkeitsgrad schon nach der vierten Mission enorm an, so dass sich auch hartgesottene Spieler nicht für die Wahl des leichtesten Spielmodus zu schämen brauchen. Die von einem Sprecher vorgetragenen, präzisen Anweisungen sind in der Anfangsphase der Kampagne sehr hilfreich. Einige außerhalb der Kampagne angesiedelte Solo-Missionen erlauben zudem Spontan-Gefechte.

Über die Künstliche Intelligenz der Computergegner lässt sich nicht meckern, nur die Wegfindungsroutine gefällt nicht. Wenn sich schwere Kettenfahrzeuge über einen steilen Bergrücken quälen, während sich unmittelbar daneben eine Durchfahrts-Möglichkeit anbietet, möchte man schon gerne in die Tischkante beißen. Angesichts der opulenten Grafik-Orgien ist dieser Schnitzer allerdings verzeihlich.

Die gelungene Battlezone-Mischung aus Action und Taktik ist jedenfalls bislang unerreicht. Speziell die vorbildlich-ausgeklügelte Bedienung verhindert, dass dieser Titel an seiner erstaunlichen Komplexität ersäuft. Ich bin gespannt, womit uns der Entwickler Pandemic als nächstes entzücken wird. **(tw)**

ACHTUNG BETA-VERSION!

Da entgegen ursprünglicher Zusagen bis zum Abschluss des Tests zwar die wohlig-explosiven Soundeffekte, nicht aber die Musik erklang und auch der Mehrspielermodus noch nicht implementiert war, verzichteten wir auf die entsprechenden Sub-Wertungen – die wir natürlich nachreichen werden. Gleichfalls werden wir Sie informieren, falls der hammerharte Schwierigkeitsgrad doch noch heruntergeschraubt werden sollte.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ein Monat voller Spitzentitel, und dieses Meisterwerk steht da ganz oben! Sicher, Battlezone 2 wird die Gemüter spalten. Ohne flotte Reaktionen ist es nicht zu meistern, doch viele Freunde geradliniger Action werden vor der Komplexität kapitulieren. Dabei macht gerade diese Mischung den besonderen Charme von Battlezone aus. Das Fluggefühl in den Schwebe-Fahrzeugen ist irre, und das Kommandieren riesiger Bau-Kolosse bringt Laune. Dazu kommt die höchst gelungene Story, durch die sich der Spieler schließlich wie inmitten eines fesselnden SF-Films fühlt. Die famose Grafik sollte es auch Zauderern erleichtern, Battlezone eine verdiente Chance zu geben. Allerdings bleibt kaum Zeit, die fantastischen Landschaften zu betrachten, denn der Schwierigkeitsgrad ist fast schon zu happig.

PRO & CONTRA

- **Spannende Missionen**
- **Tolles Gleitgefühl**
- **Fantastische Landschaften**
- **Fesselnde Story**

- **Sehr hoher Schwierigkeitsgrad**



PCPLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	–*
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	–*
SPIELSPASS	88

* Noch nicht bewertbar

Sportsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene

NBA Basketball 2000

■ **Hersteller:** Fox Sports/Activision ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 6 (an einem PC), bis 10 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Die Spieler sind gelungen animiert, in Ruhestellung erinnern sie aber schon ein bisschen an Frankensteins Erben.

Basierend auf den Fernseh-Übertragungen soll diese erste PC-Basketball-Simulation von Fox Sports den heimischen PC zur Sportinformationszentrale ausbauen.

Ansprechende Grafik mit imposanten Wiederholungen, Originalkommentatoren sowie der Ergebnis-Ticker und natürlich die offizielle NBA-Lizenz sorgen tatsächlich für allerhand Atmosphäre. Mehr als 33 Mannschaften balgen sich in Freundschaftsspielen, Meisterschaften Turnieren, Playoffs oder auch nur auf dem Trainingsplatzherum. Vorzüglich kommentiert wird das Ganze von Greg Papa und Doc Rivers. Ausführliche Statistiken, Spieler-Editoren, ein Transfermarkt sowie variable Teamstrategien sind selbstverständlich. Drei Schwierigkeitsstufen sollten eigentlich Laien und Profis fordern, aber leider kann man auch in der höchsten Stufe viel zu leicht die ganze Abwehr schwindelig dribbeln.
(Thierry Miguet/md)



Standpunkt – THIERRY MIGUET

Die Basketball-Simulation gefällt mir besser als das NHL-Produkt vom gleichen Hersteller. Man findet zwar auch hier einige Fehler (zerhackstückte Soundsamples, unvollständige Übersetzung). Grafik und Sound können jedoch gefallen, die Intelligenz der Computerspieler dürfte aber ruhig besser sein. Wie bei NHL Championship 2000 gilt auch hier: Es gibt nichts zu finden, was man nicht schon bei anderen Produkten besser gesehen hat.

PRO & CONTRA

- **Schöne Grafik**
- **Passender Kommentar**
- **Technische Mängel**
- **Unvollständige Lokalisierung**

Action-Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Nomad Soul

■ **Hersteller:** Quantic Dreams/Eidos ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** PentiumII/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Der Spieler stöhnt: »Immer nur alte Rezepte neu aufgekocht.« Der Redakteur agitiert: »Hier! Nomad Soul! Anders!«

Hollywood-Produktionen und französische Filme – da gibt es große Unterschiede. US-Werke zeichnen sich in der Regel durch handwerkliche Präzision, genormte Schauspieler oder bombastische Action-Sequenzen aus.

Wer aber auf zwischenmenschliche Töne achtet, auf bisher Ungesehenes, auf neue Ideen, der ist bei französischen Filmen meist besser aufgehoben. Dass die Amerikaner dies selbst so sehen, beweisen sie immer wieder mit ihren Remakes von besonders brillanten frankophonen Werken wie etwa »Atemlos« oder »Nikita«.

Verblüffende Parallelen nun bei Titeln wie dem belgischen »Outcast« und »The Nomad Soul«.



Ist Nomad Soul nur ein Spiel? Mitnichten, Sie unglückseliger Narr! Dieser grinsende Teufel klärt Sie gerade auf. (alle Bilder Direct3D)

Der Erstling des neuen französischen Entwicklers »Quantic Dreams« ist keineswegs perfekt, er macht aber vor, wie man mit Engagement, Fleiß, Fantasie und frischem Blut die Computerspiel-Szene belebt. Und ein »Remake« aus Amerika, dem Mekka der Entwickler, würde uns in diesem Fall sehr freuen.

Anruf aus der Parallelwelt

Sie verkörpern in The Nomad Soul keinen Charakter, sondern sich selbst. Nichts ahnend sitzen



Nach dem Tod Kay'l fährt Ihre Seele in die Krankenschwester Ysmala'n.

Sie am Computer und wollen das neue Spiel starten, als Ihnen plötzlich die gehetzten Züge von Kay'l 669 entgegenstarren. Kay'l hat es geschafft, über Ihren PC Kontakt zu Ihnen aufzunehmen. Üble Dinge weiß er zu erzählen, über Diktatur und gewissenloses Morden in seiner Heimatwelt Omikron. Nun bittet er um Ihre Hilfe: Sie, als intelligenter und versierter Computerspieler, der Sie nun mal sind, könnten die Dinge wieder ins Lot bringen. In Wirklichkeit laufen die Dinge freilich ganz anders: Kay'l ist ein Lockvogel, der Ihre unsterbliche Seele den eigentlichen Machthabern von Omikron zuführen soll. Bizarr? Die Story von The Nomad Soul ist dermaßen komplex und fantastisch, das Sie an dieser Stelle nur angerissen werden kann. →

FAKTEN

- Genre-Mix aus Adventure, Prügelei, Rollenspiel und 3D-Shooter
- Drei Schwierigkeitsgrade für die Action-Parts
- Spieler verkörpert verschiedene Personen (unsterbliche Nomadenseele!)
- Ausgefallene Hintergrundgeschichte (»1984« und »Blade Runner« als unmittelbares Vorbild, auch andere Motive fließen ein)
- Soundtrack von David Bowie, der mit seiner »Band« sogar zweimal persönlich auftritt
- Vorzügliche Synchronisation bei Text wie Ton



Trouble in little Shooterpart: Dieses Urviech ist ein Dämon.


Viel Verkehr in Omikron, der Stadt unter der Glaskuppel.

→ Gehen Sie auf Kay'ls Angebot ein, verschmilzt Ihre Seele mit seinem Körper und Sie gelangen durch ein Dimensionstor in die Parallelwelt. Nur mit Glück überstehen Sie die heimtückische Falle, die Ihnen auf der anderen Seite gestellt wurde und bewegen sich fortan in typischer 3D-Perspektive durch Omikron, einer von der Außenwelt abgeriegelten Stadt. Schlimm ist nur, dass Kay'l Ihnen nach der Übernahme seines Körpers keine Informationen mehr geben kann; Sie müssen deshalb als Mann ohne Gedächtnis durch die Stadt unter der riesigen Glaskuppel streifen. Ihr einziger Anhaltspunkt ist Kay'ls Apartment.

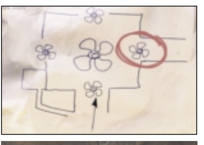
Lebendig und detailliert

Omikron ist eine durchdachte Metropole mit mehreren Stadtteilen, einem funktionierenden Taxidienst, der Sie umsonst durch die Straßen fährt, einer allgegenwärtigen Polizeimacht, Bars, Supermärkten, Waffengeschäften und Strip-Lokalen. Kay'l selber hat eine hübsche, aber sehr besorgte Frau. Vor vier Tagen sind er und sein Partner Den verschwunden. Und nachdem Dens Leiche gefunden wurde, waren alle überzeugt, dass auch Kay'l nicht mehr unter den Lebenden weilt. Also setzen Sie alles daran, herauszubekommen, was geschah und durchforsten dabei die Stadt. Obwohl es einen starken Erzählfaden gibt, ist Ihre Entscheidungsfreiheit groß.

Sie können alle Gebäude zumindest betreten, in Büchereien etliche kleine Bücher über die Geschichte von Omikron oder andere Themen lesen, in einem Lokal den schönen Mädels beim Tanzen zuschauen, an Kampf-Turnieren teilnehmen oder in Trainingszentren Ihre Schießkunst verbessern. Denn, wir vergaßen zu erwähnen: Neben dem dominierenden, nicht zu schwierigen Adventure-Aspekt (Rätsel lösen, Gegenstände im dickleibigen Inventar kombinieren, sich mit allen möglichen Individuen unterhalten) gibt es auch zwei recht ausgefeilte Action-Parts. Der eine imitiert recht gelungen ein Prügelspiel, der andere ist eine 3D-Shooter-Variante. Im Nahkampf können Sie Ihre Fähigkeiten durch intensives Training verbessern, Ihre Figur erlernt so neue Bewegungen und verbessert damit die Werte für Geschwindigkeit oder Widerstandskraft. Im Shooter-Part ist Übung natürlich auch wichtig, von noch größerem Vorteil sind aber besonders gute Schusswaffen, die Sie sich im Waffengeschäft holen, sofern Sie über genug einheimische Währung verfügen. Kleiner Tipp: Im Kampfsport-Turnier winken stolze Preisgelder.

Was sonst noch auffiel

Sterben Sie (und irgendwann lässt Ihnen die Geschichte →




Eines der Rätsel: In Dens Wohnung finden Sie eine Karte, die den Weg durch eine große Lüftungskammer erklärt.

Der Kampf-Aspekt des Spiels ist wichtig. Auf »Leicht« ist er auch von Ungeübten zu meistern.

ZENSUR EINMAL ANDERS

Nomad Soul war ursprünglich wesentlich erotischer. So waren alle Table-Dancer in der Ur-Fassung nackt und Kay'l vergnügte sich beim Wiedersehen erst einmal ausgiebig mit seiner Frau im Ehebett. Mit Rücksicht auf die verklemmten Amerikaner wurden die Tänzerinnen aber nachträglich bekleidet sowie die Bettszene gekürzt.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Auf den ersten Blick schreckte mich Nomad Soul etwas ab: Eine verwinkelte Geschichte mit vielen Haupt- und Neben-Schauplätzen, die selbst Cheftester Udo nicht in wenigen Sätzen wiederzugeben vermochte. Dazu Rollenspiel-, Prügel- und Knobel-Elemente – was für eine wilde Mischung. Doch die geht nach ein, zwei Stunden auf wie ein Hefe-Stollen in der Vorweihnachtszeit und man ist entschlossen, den Dingen in Omikron auf den Grund zu gehen.
Ich hätte mich allerdings gefreut, an allen Orten eine Karte zu haben. Dazu wirken viele Objekte billig und die Passanten sind sich zu ähnlich. Dennoch ist Nomad Soul ein packendes Abenteuer mit außergewöhnlichen Ideen – was man im Moment nur von wenigen Genre-Vertretern behaupten kann.

PRO & CONTRA

- Schräge Story (+)
- Sehr komplex (+)
- Grafikschwächen (–)
- Orientierungsprobleme (–)



Ein musikalischer Höhepunkt des Spiel sind die Auftritte von David Bowie.

Die sentimentalen Lieder werden minutenlang vom Meister und seiner musikalischen Band interpretiert.

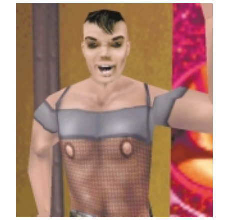


Kay'l beim Mittagessen (1), in einer anrüchigen Bar (2), und am Hologrammgerät (3). Der Gute führt ein aufregendes Leben.

keine andere Wahl mehr), geht Ihre Seele in die Person über, welche die Leiche von Kay'l zuerst berührt. Alle alten Fähigkeiten gehen verloren und Sie müssen sich im Körper einer Krankenschwester neu orientieren. Weinen Sie Ihrem ersten Alter Ego nicht zu lange hinterher; es starb für eine gute Sache. Und die Geschichte erhält dadurch zusätzlichen Reiz, hat Ihre neue Spielfigur doch ganz andere, neue Qualitäten. Es wird außerdem nicht die letzte Reinkarnation sein, die Ihnen bevorsteht.

Stören kann man sich an der manchmal sehr schematisch auf und ab wandelnden Stadtbevölkerung, der fehlenden Sprachausgabe für die eigene Figur oder der begrenzten Speicherfunktion (nur mit magischen Ringen kann man an einigen wenigen Orten speichern). Die Hardwareanforderungen sind ungewöhnlich hoch. Mit aufwendiger Grafik alleine läßt sich das nicht begründen, eher mit der Unerfahrenheit der branchenneuen, noch völlig unbeleckten Programmierer.

Doch werden diese Mankos durch Gast-Star Bowie (der bei der Wahl seines Computerspiel-Engagements eine glückliche Hand bewies und sogar noch seine Frau Iman mit einbrachte), mehr als wettgemacht. Sein Soundtrack passt sich der ungewöhnlichen Geschichte sehr gut an und verursacht schon ganz alleine Gänsehaut. Bemerkenswert auch, wie gut die verschiedenen Vorbilder, die offensichtlich in der Geschichte stecken, zusammenpassen. Die meisten Entwickler wären beim Versuch gescheitert, ein dermaßen anspruchsvolles Konzept mit seinem ungewöhnlichen Genre-Mix zu verwirklichen. Doch Quantic Dreams hat nur viele kleine, auch in der Summe vernachlässigbare Anfängerfehler gemacht und den Kern (originelle, komplexe, faszinierende Spielwelt) getroffen. **(uh)**





Ein Verkäufer im Netzhemd, ein turtelndes Liebespärchen: Quantic Dreams hat ein Auge für Kleinigkeiten.

Standpunkt

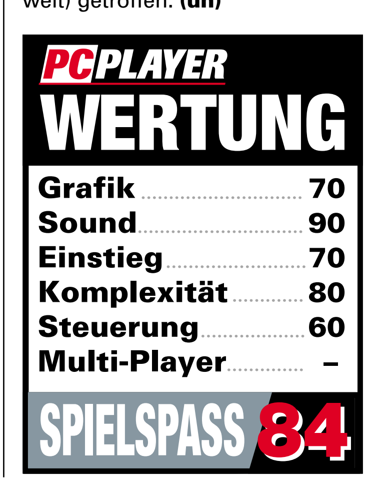
UDO HOFFMANN

Gibt es noch Spiele, die neue Konzepte enthalten? Macht Electronic Arts als größter Publisher und Entwickler eigentlich noch etwas anderes, als Wiederholungen alter Erfolgstitel? Kaum. Da müssen schon gänzlich unbekannte Teams kommen. Neben Outcast existiert im Moment kein Programm, dass so geschickt mit den verschiedenen Genres jongliert und sich dennoch so angenehm spielt.

Wohl wahr: Es existieren viele kleine Haken und Ösen (schwierige Steuerung, eine merkwürdige Speicherfunktion, ein umständliches Inventar). Aber die wird man einer Firma, die gerade ihren ersten Titel produziert, zugestehen können. Und welches andere Spiel bietet schon gleich zweimal David Bowie: einmal als junger Rockstar und einmal als Anführer einer Rebellengruppe?

PRO & CONTRA

- ↑ Ideen-Brutstätte
- ↑ Sehr »erwachsene« Geschichte
- ↓ Steuerung verbesserungswürdig
- ↓ Merkwürdige Speicherfunktion



PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	70
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	60
Multi-Player	–

SPIELSPASS 84

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Freespace 2

■ **Hersteller:** Volition/Interplay ■ **Testversion:** Importversion 1.01 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch geplant) ■ **Multi-Player:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, TNT2-Karte (für 1024x768 in 32 Bit Farbtiefe)

GOLD PLAYER PC PLAYER

Ab ins Cockpit, Piloten: Shivan und Rebellen warten nicht. »Freespace 2« baut auf Technik und Story-Hochspannung.



Als angeblicher NTF-Pilot müssen Sie Admiral Boschs Flaggschiff, die Iceni, vor dem Angriff rebellischer Vasudaner schützen. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Ein verzehrender Feuerstrahl der Iceni frisst sich in den Rumpf des Vasudaners.



Im Briefing: Gut zuhören, damit Sie im All überleben.

FAKTEN

- 30 Missionen plus Übungsflüge
- Hochspannender Plot
- Über 70 neue Raumschifftypen
- Über 20 Waffen
- Unterstützt 32-Bit-Farbtiefe
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Inklusive FRED-2-Missionseditor
- Online-Update
- Umfangreiche Datenbank

Die Macher von »Descent« sorgten vor gut eineinhalb Jahren mit »Conflict Freespace: The Great War« für Aufsehen.

Sicherheitshalber stellten sie in den USA dem Wort Freespace ein werbewirksames Descent voran. Unbegründet, der Titel wurde ein großer Erfolg und so heißt der Nachfolger weltweit schlicht und einfach »Freespace 2«. Das Spiel schließt jedoch nicht nahtlos am Vorgänger an. Inzwischen sind 32 Jahre vergangen, doch die galaktische Lage ist nicht einfacher geworden. 2345, zehn Jahre nach dem großen Krieg, gründen die Terraner und vasudaner die Galaktische-Terranisch-Vasudanische-Allianz (GTVA), ein Bündnis, das 13 Jahre später mit einem weiteren Vertrag gefestigt wurde. Immerhin hatten sich die beiden Völker im Kampf gegen die Shivan zusammengerauft, und da mit der Zerstörung des feindlichen Mutterschiffes Lucifer das Sprungtor zur Erde vernichtet wurde, muss man sich jetzt eben arrangieren.

Das passt der Neuterranischen Front (NTF), einer Splittergruppe um den abtrünnigen Admiral Bosch nicht. Sie fordert, sich von den Vasudanern zu trennen und ausschließlich die Ziele der Terraner zu verfolgen. Derweil entdecken Forscher ein uraltes Sprungtor, hinter dem sich zu allem Übel ein Raumnebel und ganze Rudel von Shivan-Schiffen befinden ...

Klar zum Gefecht

Sie finden sich als eines von 10 000 Mitgliedern der 3. Flotte an Bord der GTD-Aquitane unter Admiral Petrarch wieder. Die 150 Kampfjäger an Bord gehören zu diversen Geschwadern. Dort flie-



Der Shivan schüttelt sich unter Ihren Schwarmraketen und dem Strahlenbeschuss.


Was für Explosionen! Und das war erst ein kleiner Jäger ...

gen Sie im Spielverlauf überall mal mit, und je nach Schiffstyp ändern sich die Einsätze. Ein Bomber unternimmt eben nicht die gleichen Aufklärungsflüge wie ein Abfangjäger. Teilweise dürfen Sie vor einem Start auch Ihr Gefährt und dessen Bewaffnung selbst wählen.

Freespace 2 steuert sich wie der Vorgänger. Energie- und Schutzschirm-Verteilung, Kommandos an andere Piloten und die segensreichen Erfindungen der automatischen Zielerfassung und Geschwindigkeits-Anpassung wollen gemeistert werden. Wichtige Missionsziele sind ebenso im Head-Up-Display (HUD) markiert wie der Zustand Ihrer Kollegen und etwaiger Großraumschiff.

»Freespace 2 baut auf Story-Hochspannung.«

Spielerisch wurde Freespace 2 noch etwas verfeinert. Schiffsriesen, die bis zu zehn mal so groß sind wie der schon nicht gerade kleine Superzerstörer Lucifer, besitzen nun Flak- und Strahlen-Kanonen. Letztere schneiden wie ein Lichtschwert durchs All und tranchieren einen großen Gegner in zwei Hälften. Wir brauchen Ihnen nicht zu sagen, was ein Strahl mit Ihrem kleinen Jäger anrichtet, oder?

Umwerfend ist die aufgebohrte Grafik-Engine des Vorgängers: Schickere Explosionen und Lichteffekte haben Sie noch in keinem Weltraum-Titel gesehen. Im neuen Sternennebel zucken Blitze umher, die Ihr Ortungssystem mächtig schwächen. Dazu tönen neben kernigen Schüssen und Funksprüchen während der Missionen verschiedene Musik-Teppiche unheilsschwanger aus den Boxen.

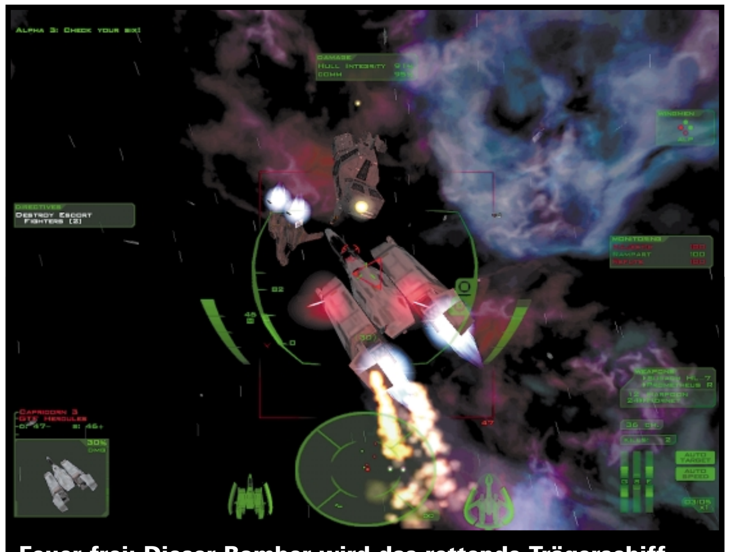

Ihre Medaillen-Schatulle füllt sich mit fortschreitender Kampagne.


Düstere Gedanken: Admiral Bosch sinniert über die Waffentechnik der Ancients.

Volition pflegt einen sparsamen Einsatz von Vollbild-Rendersequenzen, öfter gibt es kleine Fenster-Animationen zwischen zwei Einsätzen oder bei den Briefings. Stets wird der begleitende Text von erstklassigen Sprechern vorgetragen.

Spannung! Dramatik!

Alles schön und gut, aber was taugen die Missionen? Eine Menge – jeder Auftrag hat Bezug zur großen Rahmenhandlung. Prinzipiell linear wirken sich allerdings Ihre (Miss-)Erfolge auf die Rahmenbedingungen der nächsten Ausflüge aus. So gut wie keine Mission gleicht der anderen. Mal locken Sie einen von Boschs nächsten Vertrauten in eine Falle, dann müssen Sie drei Tankern Geleitschutz geben oder ein Shivan-Trägerschiff vernichten. Ein anderes Mal erproben Sie neue Waffen. Entscheiden Sie sich für die Mitgliedschaft im Special-Operations-Command, müssen Sie als vermeintlicher →


Feuer frei: Dieser Bomber wird das rettende Trägerschiff nicht mehr erreichen.

FREESPACE ONLINE

Volitions kostenloser Internet-Server bringt die Menschheit zusammen: Nach der Registrierung eines Piloten nehmen Sie mit Kollegen aus aller Welt Rebellen und Aliens aufs Korn. Auf dem Squadwar-Server (www.squadwar.com) finden Sie obendrein neue Missionen, die andere Piloten mit dem beiliegenden Editor FRED 2 gebastelt haben. Sehr spannend: Neben den Einzel-Gefechten dürfen Sie mit drei Freunden auch um den Besitz eines Sektors kämpfen, der nach einem Sieg auf dem Server als Ihr »Eigentum« markiert wird.



Neulich, im Internet: Nach einem kurzen Abstecher in die Lobby ...


... gehen wir mit einem Piloten namens Clu auf Shivan-Jagd.



→NTF-Pilot unter Einsatz Ihres Lebens Scans gegnerischer Einrichtungen sowie Attacken gegen Ihre eigenen Leute durchziehen und sich gar gegen 12 Kampfjäger gleichzeitig behaupten. Das dumpfe Abfliegen von Nav-Punkten ist Fehlanzeige.

Scheitern Sie an einer Mission mehr als fünfmal, erscheint die Frage »Wollen Sie die Mission überspringen?« auf dem Bildschirm. Wahre Helden klicken die Antwort »Zeig mir diese Frage nie wieder« (kein Witz!) an.

Teamarbeit

Ein großes Problem des Vorgängers, die leicht tranigen Wingmen, gibt es nicht mehr. Die Jungs folgen artig Ihren Kommandos. Gerade große Raumschlachten überstehen Sie nur, wenn Sie den Geschwadern die richtigen Befehle mitteilen – alleine haben Sie gegen die Gegner keine Chance. Anders als in Wing Commander fehlt jedoch eine übermäßig starke Bindung an ihre Teammitglieder – das Labern in der Bordkneipe gibt es nicht. Dafür freuen Sie sich wie ein Schneekönig, nach einem haarsträubenden Einsatz wieder die knarzige Stimme von Admiral Petrach zu hören.

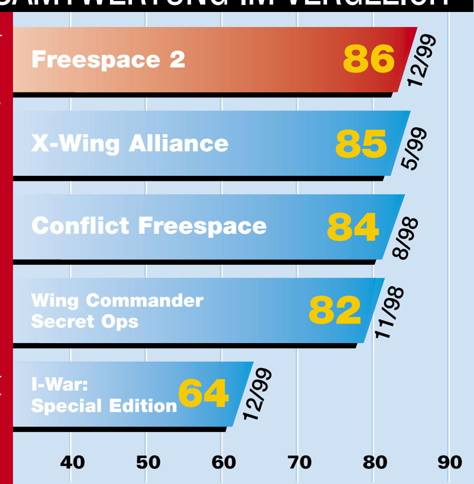
Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie mit zwei Vierer-Geschwadern aufeinander oder gemeinsam gegen einen Feind losgehen. **(ra)**

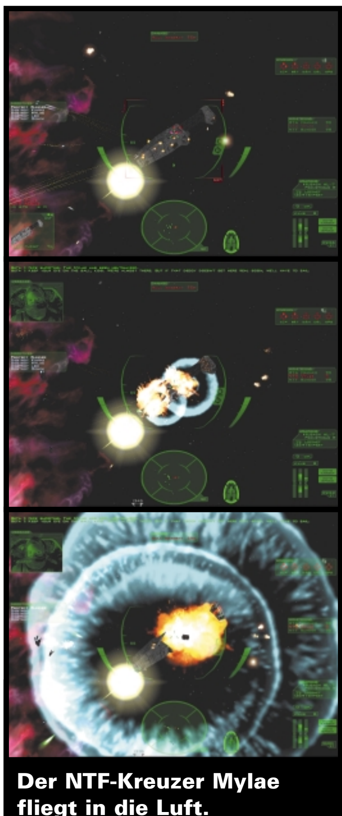


Von der Brücke der Aquitaine erreichen Sie alle wichtigen Stationen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Mit edler Grafik und hervorragendem Missions-Design gebührt Freespace 2 der Spitzenplatz der SF-Simulationen. Das sehr schwere X-Wing Alliance besitzt zwar einen Star-Wars-Bonus, aber trotz Direct3D-Unterstützung eine deutlich schlechtere Grafik. Gegenüber den actionlastigen, heute etwas steril wirkenden Wing Commander Secret Ops kann sogar noch Conflict Freespace: The Great War punkten. I-War: Special Edition merkt man sein Alter von zwei Jahren deutlich an – nur etwas für den Piloten, der jeden Weltraum-Abstecher mitnehmen muss.





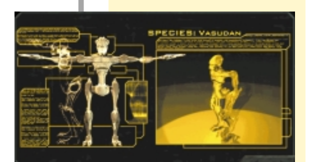
Der NTF-Kreuzer Mylae fliegt in die Luft.

Völkerverständigung

Bei der Suche nach einem Sprungtor zur Erde sind die versprengten Terraner nicht allein. Drei Völker, beziehungsweise Interessengruppen, mischen im galaktischen Geschehen mit.



Die Shivan: Der Ursprung allen Übels. Die mysteriösen Aliens brachten die Krieg führenden Terraner und Vasudaner zusammen, zerstörten aber indirekt den Rückweg



Die Vesudaner: Ehemalige Gegner, nun Verbündete der von der Erde abgeschnittenen Terraner, bilden mit diesen die GTVA, die Galaktische-Terranisch-Vasudanische-Allianz.



Die Neuterranische Front (NTF): Die nationalistische NTF um den charismatischen Admiral Aken Bosch macht Stimmung gegen die Vasudaner und bekämpft die GTVA.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Was für ein schickes Spiel! Nach der enttäuschenden Zusatz-CD zu Conflict Freespace holt Volition mit Freespace 2 die Sterne vom Himmel. Die Explosionen sind die besten, die ich jemals im All gesehen habe und alle Missionen sind ebenso abwechslungsreich wie superspannend. Beschieße ich in geheimer Mission bei der NTF nun den terranischen Flüchtlingskonvoi, um meine Tarnung nicht auffliegen zu lassen? Was führt Admiral Bosch wirklich im Schilde?

Ich vermisse nur eins: Etwas mehr Interaktion mit meinen Co-Piloten zwischen den Einsätzen, lieber weniger prägnante Gesichter als Kanonenfutter-Dutzendware, auch wenn mit den Kommandos an die Geschwader eine taktische Komponente ins Spiel kommt. Mein Tipp: Drehen Sie Ihre Boxen auf. Weit auf. Was Ihnen Freespace 2 an Musik und Spezialeffekten um die Ohren haut, könnte problemlos aus einem Star-Wars-Film entliehen sein.

PRO & CONTRA

- ⊕ Umwerfende Grafik
- ⊕ Ausgeklügelte Missionen
- ⊕ Online-Wettstreit
- ⊖ Wenige Zwischensequenzen
- ⊖ Namenlose Co-Piloten

PC PLAYER WERTUNG

Kategorie	Wertung
Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	90
SPIELSPASS	86

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Panzer Elite

■ **Hersteller:** Wings Simulations/Psygnosis/GT Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 2 (per Modem), bis 4 (Internet) bis 20 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Hardcore-Simulanten können aufatmen: Aus deutschen Landen kommt ein Panzerspiel, das seinem Namen absolut gerecht wird.



Das Gelände samt der Gebäude lässt sich erstklassig als Deckung benutzen. Hier veranstalten Sie ein Tontauben-Schießen auf Sherman-Tanks. (Direct3D, 1024x768)



Da fliegt der Turm! Achten Sie auf den Wegweiser links. (Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Zweiter-Weltkrieg-Szenario
- 18 steuerbare Vehikel
- Deutsche und amerikanische Seite wählbar
- Drei Kampfschauplätze
- Besatzungs-Management
- Drei Kampagnen, können einander umfassen
- 40 Missionen, auf beiden Seiten spielbar
- Force-Feedback-Unterstützung
- Schlachtfelder bis 40 qkm² groß

Monatelang kommt kein vernünftiges Tank-Spiel und dann rollen parallel gleich zwei vor. Während »Armored Fist 3« (Test Seite 112) sich vor allem an Action-Freunde wendet, sollten Sie für »Panzer Elite« schon zum harten Kern gehören.

Als Missionsgebiete stehen Ihnen Nordafrika, Sizilien samt Süditalien und die Normandie zur Verfügung – alle interessanten Punkte der Westfront also. Diese drei Areale werden von genauso vielen Kampagnen abgedeckt, wobei Sie wählen können, ob Sie einen, zwei oder alle drei Feldzüge am Stück auf Seiten der Deutschen oder Amerikaner spielen wollen. Im Einzelszenario-Modus dürfen Sie jedoch auch alle Einsätze direkt einzeln spielen.

Die Aufträge sind zwar nicht dynamisch, doch Sie sind für Munitions- und Treibstoff-Nachschub verantwortlich, und wenn die Vorräte verbraucht sind, müssen Sie Ihren Tank schieben. Als Zugführer kommandieren Sie vier Panzer auf deutscher Seite, beziehungsweise fünf bei den Amerikanern. Ebenfalls Einfluss auf den Verlauf einer Kampagne hat das Mannschafts-Management. Je nach Übung werden Ihre Besatzungen immer besser bei dem was sie tun. Orden, die Sie verleihen können, steigern außerdem ihre Motivation, so dass Sie sich genau überlegen sollten, irgendeinen der Jungs als Kanonenfutter zu verheizen. Der Ersatz, den Sie dann bekommen, muss nämlich erst wieder angelernt werden.

Taktik anstelle von Strategie

Im Gegensatz zur Simulations-Konkurrenz »M1 Tank Platoon 2« und »iPanzer '44« geben Sie →



In Tunesien warten neue Gebäudeformen und viel Sand auf Sie. (Direct3D, 1024x768)



In einigen Missionen ist wirklich sehr viel los. Unser Tiger gerät hier in einen Hinterhalt, bestehend aus Panzer-Abwehrgeschützen, Tanks und Infanterie. (Direct3D, 1024x768)

DIE DEUTSCHEN PANZER

Folgende Gerätschaften lassen sich auf deutscher Seite steuern:

- Panzer IV E
- Panzer IV F2
- Panzer IV H
- Panzer IV J
- Panther D
- Panther A
- Panther G
- Tiger I E
- Tiger I E(I)

→ hier keine Befehle per strategischer Karte, sondern müssen sich auf Tastaturkürzel und ein Pulldown-Menü beschränken – Wings Simulations beschreitet hier andere Wege als die Mitbewerber, die ja halbe Strategiespiele sind. Demzufolge gibt es zu Beginn auch keine Wegpunkte, sondern ein ausführliches Briefing, welches Sie sich genau ansehen sollten. Es ist zudem von Vorteil, sich wichtige Gelände-Merkmale einzuprägen. In der dreh- und schwenkbaren Außenansicht behalten Sie so möglichst die komplette Umgebung im Auge, und wenn ein böser Feind auftaucht, weisen Sie ihn per Mausklick als Ziel zu.

Für die ansonsten eher komplizierte Steuerung gibt es leider kein Tutorial. Hier gilt: Augen zu und durch. Bis Sie tatsächlich alle Kommandos beherrschen, wird sicherlich einige Zeit vergehen. Praktischerweise gibt es jedoch den »Mouse-Tank«. Dieses in den Bildschirmrand eingeblendete Symbol lässt Sie die wichtigsten Befehle, wie den Kurs des eigenen Panzers und das Anwählen der Flügelleute, direkt durchführen.

Um einen ersten Eindruck zu erhalten, starten Sie zunächst am besten den »Instant Action«-Modus. Hier dürfen Sie mit →



Ein beliebtes Transportmittel der deutschen Wehrmacht war der Opel Blitz.



Aus dem Turm können Sie diese Infanteristen unter Beschuss nehmen. (Direct3D, 640x480)

Standpunkt



JOCHEN RIST

Simulationen, bei denen alles von einem Bord-Computer berechnet wird und man nur noch eine Taste zur Feind-Vernichtung drückt, kamen bei mir immer schon an zweiter Stelle. Panzer Elite gehört mehr zur Sorte der realistischen Simulationen. Bis man das Gefährt halbwegs unter Kontrolle hat und gleichzeitig das Kampfgeschehen im Auge behält, vergeht ein Weilchen. Für die Landschafts-Darstellung wäre die von Novalogic-Produkten bekannte Voxel-Grafik eindeutig besser angebracht. Allzu trist und oft unglaubwürdig erscheinen die Umgebungen. Ganz zu schweigen von den Gegenständen, denn die sind Lichtjahre vom Titel: »Objekt des Jahres« entfernt. Insgesamt eine fordernde Simulation mit grafischen Schwachpunkten.

PRO & CONTRA

- ⊕ Anspruchsvolle Simulation
- ⊕ Historischer Bonus
- ⊖ Voxel-Technik ist besser
- ⊖ Lange Einarbeitungszeit
- ⊖ Kein Tutorial-Modus

→ einem beliebigen Kampffahrzeug loslegen und es geht sofort zur Sache, während man in den Kampagnen doch eine Weile unterwegs ist, bis man am Ziel ankommt. Außer dem Angreifen und Verteidigen bestimmter Punkte sollen auch Brücke eingenommen, Konvois eskortiert oder attackiert, sowie bestimmte Linien gehalten werden.

»Abwechslungsreiches Gelände.«

Du bist nicht allein

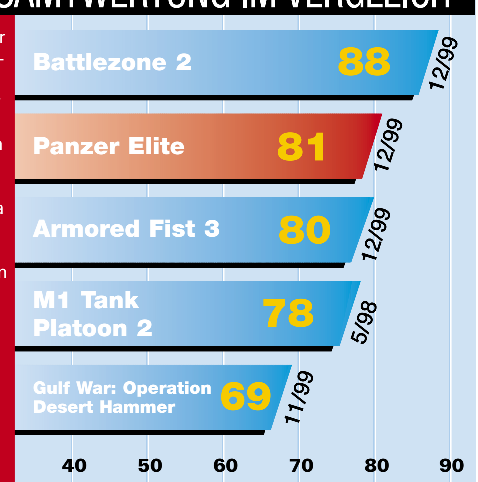
Gesteigert wird die Atmosphäre des Spiels durch die vielen Details. In zahlreichen Aufträgen werden Sie von mehreren anderen Zügen begleitet, darunter Infanterie. Diese kann mit Bazookas den großen Blechdosen durchaus gefährlich werden, aber auch schlichtes Gewehrfeuer des Gegners setzt zuweilen durch einen unglücklichen Treffer ein Besatzungsmitglied außer Gefecht. Denn es befinden sich eine große Menge Einheiten auf den ebenfalls sehr umfangreichen Schlachtfeldern, die bis zu 40 Quadratkilometer umfassen. Das Terrain selber ist alles andere als flach, was sehr zum Realismus beiträgt. So ist es nicht möglich, Ihren Tank einfach mit Vollgas durch die Gegend brettern zu lassen. Zudem trifft der Richtschütze umso schlechter, je schneller sich das Fahrzeug bewegt.

Bäume sind kein vereinzelt auftauchendes Schmuckwerk, sondern dienen tatsächlich dazu, sich zu verstecken – was durch ihre hohe Anzahl auch gelingt. Gleiches gilt für die Gebäude, die sich vorzüglich als Deckung eignen. All dies ist optisch gelungen, lediglich die aneinander stoßenden Polygonkanten stören. Die Panzer an sich hätten jedoch schöner sein können, die Fuß-Truppen bestehen gar nur aus Bitmaps.

Zudem ist die Darstellung selbst mit einer High-End-Grafikkarte nicht allzu schnell, weswegen die maximale Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten nicht genutzt werden sollte. Allerdings wird das Spiel dadurch nicht sehr viel fixer, da die meiste Rechenzeit für die Simulation benötigt wird. **(mash)**

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Battlezone 2 verquickt wie der Vorgänger abermals Aufbaustrategie und 3D-Action. In Panzer Elite hingegen gilt nur das taktische Kalkül, dafür können Sie aber nett mit dem Gelände herumspielen. Dies spielt in Armored Fist 3 eine eher untergeordnete Rolle, da Sie hier lediglich Horden von Gegnern vernichten müssen. Der Klassiker M1 Tank Platoon 2 hat eine stark strategische Komponente, wenn auch in der Wüste das Terrain eher flach ist. Gulf War zuletzt ist eine witzige Ballerei, die es jedoch auf Grund grafischer wie spielerischer Unzulänglichkeiten nicht in die Oberklasse schafft.




Die Karten lassen sich aus dem Briefing heraus abspeichern.

DIE AMERIKANISCHEN PANZER

Auf amerikanischer Seite erwarten Sie folgende Tanks:

- M4
- M4A1
- M4A1 (76)W
- M4A2
- M4A2 (76)W
- M4A3
- M4A3 (75)W
- M4A3 (76)W
- Jumbo

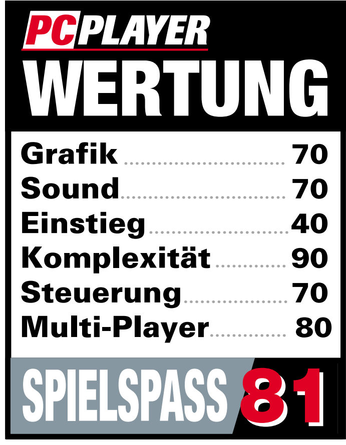
Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Das erste Produkt aus der Spiele-Schmiede Wings Simulations überzeugt auf Anhieb. Die Atmosphäre auf dem Schlachtfeld sucht ihresgleichen, denn das Terrain mit den vielen Bäumen, Büschen und Häusern ermöglicht taktisches Vorgehen und das Ausnutzen der Gelände-Beschaffenheit. Allerdings sieht dies nicht übermäßig hübsch aus, denn die Panzer bestehen aus recht wenigen Polygonen, die Kanten der Boden-Polygone sind deutlich sichtbar.
Außerdem erwartet Sie eine steile Lernkurve. Trotzdem, um einmal das Fazit aus »Armored Fist 3« zu zitieren: Wenn Sie eine Action-Simulation haben wollen, kaufen Sie den Novalogic-Titel. Wenn Sie aber an einer ernst zu nehmenden Panzer-Umsetzung interessiert sein sollten, dann greifen Sie auf jeden Fall zu Panzer Elite.

PRO & CONTRA

- ⊕ Akkurate Simulation von Panzerschlachten
- ⊕ Stimmige Atmosphäre
- ⊕ Abwechslungsreiches Gelände
- ⊖ Einstieg kompliziert
- ⊖ Grafisch verbesserungswürdig



IMPRESSUM



DAS MAGAZIN FÜR COMPUTER-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Markus Krichel, Monika Lechl,
Thierry Miguet, Ralf Sablowski, Manfred Schmidt, Volker Schütz,
Colin Williamson (PC Gamer, USA),Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT
Alexandra Bauer

TITEL
Artwork: Activision; Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Stefan Moosleitner (verantwortlich für Anzeigen)

ANSCHRIFT DES VERLAGS
Future Verlag GmbH
Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München,
Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89,
Internet: www.pcplayer.de

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 89) 450 684-41,

ANZEIGEN-DISPOSITION
Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG
Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover ® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: future@csj.de
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54
Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17
Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,80
Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: ÖS 864,-
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (1) 522 63 22, Fax: (1) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: sfr 100,80
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

Strategiespiel für Profis

1813

Völkerschlacht bei Leipzig

■ **Hersteller:** Empire ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/400, 64 MByte RAM



Gebannt verfolgen wir den Marsch der rund 100 Truppen-Typen.

Eine ungewöhnliche Epoche pickte sich Empire mit der »Völkerschlacht bei Leipzig« als Einstieg für ihre neue Wargamer-Serie heraus.

Die Reihe soll den taktischen Tiefgang rundenbasierter Strategiespiele mit ein wenig Echtzeit-Hektik auflockern. In insgesamt zehn Szenarien und ebenso vielen Kampagnen kommandieren Sie wahlweise die Armeen Napoleons oder die seiner Gegner. Sie stemmen sich in Echtzeit einer Flut von Meldungen entgegen und bestimmen dabei die Marschrichtung der rund 100 Truppen-Typen (Infanterie, Artillerie und Kavallerie), die als Pfeile über eine zoombare Landkarte wandern. Sobald zwei verfeindete »Pfeile« aufeinander prallen, erfolgt wahlweise entweder die automatische Verlust-Berechnung, oder Sie nehmen vor einem Kampf-Screen Platz und schieben Ihre Winz-Soldaten eigenhändig über eine Wabenkarte, um den Gegner auszumanövrieren und niederzukartätschen.

Das Ganze erinnert an eine Aldi-Ausgabe von »Sid Meier's Gettysburg«. Fazit: Realistisch mag dies sein, Spaß macht´s leider keinen. **(md)**



Standpunkt – MANFRED DUY

Ich habe zwar ein Faible für anspruchsvolle Strategiespiele, aber was zu viel ist, ist zu viel. Optisch reicht dieses unübersichtliche Debakel nicht mal an die Battleground-Reihe heran, dazu kommt die schnarchöde Dauer-Kanonade abzuarbeitender Meldungen. Und für die verwegene Idee, dem sperrigen Teil auch noch einen Echtzeit-Frack unterzujubeln, gibt einen weiteren Punkteabzug. Für sich verbuchen kann das bestenfalls für Militär-Historiker interessante Geschoss höchstens die Beriese-lung mit klassi-

PRO & CONTRA

- ⊕ **Klassische Musik**
- ⊖ **Knochentrocken**

Flugsimulation für Fortgeschrittene

Medicopter 117

■ **Hersteller:** InterActiVision/THQ/RTL Television ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM


Ihr Helikopter lässt sich auch in der Außenansicht steuern.

Holla – RTL hat am Computer wirklich einen Narren gefressen! Zunächst wurde das »Gute Zeiten, Schlechte Zeiten«-Universum auf eine CD-ROM gepresst, nun geht es weiter mit dem »Medicopter 117«.

Auf der CD lagern Filmschnipsel über das TV-Ärzteteam und die Produktion des wöchentlichen Rettungsdramas, dazu gesellt sich eine Helikoptersimulation, die offenbar von Shareware-Autoren entwickelt wurde. Jedenfalls wirken Landschaft und das Flugverhalten des Rotor-Flitzers so dahingeschludert, dass auch die bewusst niedrigen Systemanforderungen nicht mehr als Entschuldigung herhalten können. Die Einsätze hingegen sind durchaus vielfältig.

Doch die größte Herausforderung ist dabei, den Hubschrauber an die richtige Stelle zu manövrieren. Oft kommen Sie nur zum Ziel, wenn Sie ständig die Perspektiven wechseln und die Position von oben, von der Seite sowie auf der Karte kontrollieren. **(tw)**



Standpunkt

THOMAS WERNER

Die Fernsehserie »Medicopter 117« muss populär sein, nur so kann ich mir den Verkauferfolg dieses Möchtegern-Spiels erklären. Dabei ist der Ansatz mitsamt abwechslungsreicher Einsätze brauchbar, nur hatte wohl niemand Zeit oder Können, darum herum auch ein gutes Spiel zu programmieren.
Das Ergebnis wirkt so, als wäre ein Praktikant mit der Programmieraufgabe beschäftigt worden.

PRO & CONTRA

- **+ Abwechslungsreiche Einsätze**
- **– Miese Grafik**
- **– Schlechtes Fluggefühl**
- **– Unübersichtlich**

Pokersimulation für Fortgeschrittene

Poker Nights

■ **Hersteller:** Interplay/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 9 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 12 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM


Als Ripley-Fan wollte ich schon immer mal mit Aliens zocken!

Die Angst, beim illegalen Glücksspiel ertappt zu werden, erspart Ihnen »Poker Nights«.

An fünf sicheren Schauplätzen - vom Casino in Las Vegas bis hin zur Westernkneipe - dürfen Sie in allen nur denkbaren Poker-Arten aufspielen. Zwecks besseren Lerneffekts sind die Spielregeln der fünf Varianten (Omaha, 5-Card Draw, Texas Hold-em, 7-Card Stud, Dealer-'s Choice) flexibel gestaltet, so dass beispielsweise optional Wild-Cards erlaubt sind. So richtig »in die Vollen« gehen wohl eher gute Kenner des Spiels, welche die Optionsvielfalt genßen dürften. **(ml)**



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Puzzle Bobble 2

■ **Hersteller:** Interplay/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 12 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM


Via Split-Screen treten Sie gegen Ihre Freunde an.

Noch vor zweieinhalb Jahren vermochte mich Game Banks Seifenblasen-Oper »Puzzle Bobble« mit einfachem, aber probatem Spielprinzip durchaus zu überzeugen.

Auch der Nachfolger verlangt zielgerichtetes Abräumen einer bunten Blasen-Schar. Mittels tastaturgesteuerter Kanone schießen Sie gleichfarbige Seifenballons aneinander und räumen durch schnelles und taktisch kluges Hantieren nach und nach den Level-Himmel auf, aus dem Dreiergruppen der selben Farbe herabfallen. Apropos Farbe, die Bonbon-Grafik ist ebenso wenig innovativ wie der Rest. **(ml)**



Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nations WW2 Fighter Command

■ **Hersteller:** Psygnosis/GT Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 4MB-3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** PII/300, 64 MByte RAM, 16MB-3D-Karte

Und noch eine WW2-Flugsimulation. Für Großbritannien, Amerika und Deutschland fliegen Sie jeweils 15 Missionen, wobei Sie immerhin eines von zwölf Flugzeugen auswählen dürfen, von den typischen Standard-Fliegern wie die Me-109 oder die Mustang, bis hin zur Me-163.

Höchst durchschnittlich fallen Missions-Design wie Künstliche Intelligenz aus, ebenso die Grafik. Die liegt zwar nicht auf dem Niveau von »Luftwaffe Commander«, doch die detailarmen Flugzeuge samt hässlichen 3D-Wolken wirken eigentlich nur abschreckend. **(mash)**



B-29-Jagd mit der Me-262: Die Objekte sind recht detailarm.



Action-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Star Trek: Starfleet Command

■ **Hersteller:** 14° East/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.00.001 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis 2 (Modem, Kabel), bis 6 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Spieltechnisch hat sich bei der deutschen Fassung von »Star Trek: Starfleet Command« nichts geändert.

Sie befehligen bis zu drei Raumschiffe und kümmern sich um alle wichtigen Bordsysteme. Noch immer hakt die Intelligenz Ihrer Mitflieger: Nach dem Befehl »Greife mein Ziel an« drehen sie schon mal in eine andere Richtung ab. Leider besitzt Captain Sulu nicht die TV-Stimme, sondern wird von einem mit viel Pathos daherredenden Nobody verkörpert. Manche Sprachausgaben fehlen völlig, Bildschirmtexte rumpeln durcheinander – das gibt drei Punkte Abzug. **(ra)**



Schwer haben's die Klingonen: Diese Raumstation ist ein harter Brocken.



Strategiespiel für Profis

Eastern Front 2



Der Zufallsgenerator erstellt in Windeseile neue Schlachtfelder.

■ **Hersteller:** Talonsoft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multi-Player:** bis 2 (an einem PC, Modem/Nullmodem), bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

»Eastern Front Anderthalb« wäre der passendere Titel für den hier nur aufgemöbelten Strategie-Klassiker gewesen.

FAKTEN

- 45 neue Szenarien
- Vier neue Kampagnen
- Enthält verbesserte Versionen von »Eastern Front 1« und des Add-Ons »Campaign CD 1«
- Neue Terrain-Typen
- Fallschirmspringer
- Szenario-Generator
- Optimierter Programmcode

Peinlich, peinlich: Die US-Verkaufsversion 1.0 von »Eastern Front 2« krankt unter Win/98 SE 2 an einem üblen Bug, der das Spiel Millisekunden nach der Installation ratzfatz wieder löscht. Sie können den Fehlerteufel nur ausmanövrieren, indem Sie SOFORT nach der Installation Ihren PC rebooten.

Davon aber mal abgesehen, bietet das rundenbasierte, strategische Schwerst-Kaliber eine ganze Menge Spiel für's Geld. Es beherbergt sämtliche Szenarien, Kampagnen und Einheiten von »East Front« samt seiner Zusatz-CD »Campaign CD 1«. Darüber hinaus wurden noch 45 neue Szenarien und vier frische Kampagnen beigemischt. Schlussendlich hat Talonsoft auch noch den »Eastern Front«-Programmcode leicht optimiert.



Bei einer der neuen Kampagnen müssen Sie die rote Flut vor den deutschen Landesgrenzen stoppen.

Spieltechnisch wird hier der Russland-Feldzug des Zweiten Weltkrieges nochmals durchexerziert. Unter Beherzigung eines komplexen Regelwerks ziehen Sie als deutscher oder russischer Kommandant in die Schlacht, die auf einer der wahlweise in 2D oder 3D anzeigbaren Hexfeldkarte ausgefochten wird. **(md)**

Standpunkt – MANFRED DUY

Wer sich mit Eastern Front 2 anlegt, braucht sehr viel Sitzfleisch. Das liegt an den Wartezeiten auf den Computerzug, aber auch am zähflüssigen Gefechtsverlauf. Für einen einzigen, Zug können Sie gleich mal ein ganzes Viertelstündchen veranschlagen. Wem das egal ist, der wird mit hochinteressanten Scharmützeln auf operativer Ebene belohnt, die mehr taktischen Tiefgang besitzen als etwa die Panzer-General-Serie. Allzu große Verbesseerungen zum Vorgänger dürfen Sie allerdings nicht erwarten. Abschließend empfehlen wir allen Strategen auf Grund der Phantom-Installation abzuwarten und lieber der angekündigten, eingedeutschten Version aufzulau-

PRO & CONTRA

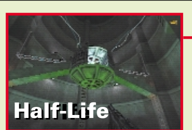
- ↑ Viel Spiel für's Geld
- ↑ Taktisch tiefgründig
- ↓ Übler Installationsbug
- ↓ Sehr schwerblütig



Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Half-Life	92	12/98
Battlezone 2	88	12/99
Freespace 2	86	12/99

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Driver	86	11/99
Need for Speed 4	85	8/99
GP 500	79	10/99

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Links LS 99	92	11/99
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	2/99

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Outcast	86	8/99
Shadow Man	85	10/99

Adventures & Rollenspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Baldur's Gate	85	2/99
Discworld Noir	82	7/99
Quest for Glory 5	78	3/99

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Falcon 4.0	90	2/99
Mechwarrior 3	86	7/99
Panzer Elite	81	12/99

Strategie (Echtzeit)



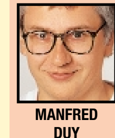
SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Homeworld	85	11/99

Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99

Top oder Flop


MANFRED DUY


STEFAN SEIDEL


UDO HOFFMAN

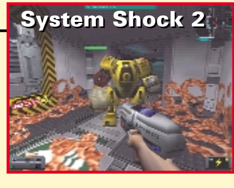

MARTIN SCHNELLE

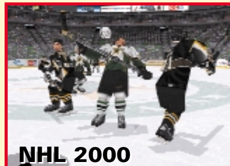
Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Daumenwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.

Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffman	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
FIFA 2000	90	84	👍	👍	👉	👍	👍	👍	👍
Battlezone 2	88	136	👉	👍	👍	👉	👍	👉	👍
Earth 2150	87	78	👎	👍	👍	👍	👍	👍	👍
Pharao	87	72	👍	👍	👉	👍	👉	👍	👍
Freespace 2	86	150	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
Rayman 2	86	92	👍	👍	👍	👉	👉	👍	👍
Nomad Soul, The	84	144	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
GTA 2	83	96	👉	👉	👍	👍	👍	👉	👍
Panzer Elite	81	154	👍	👍	👉	👍	👍	–	👉
Armored Fist 3	80	112	👉	👍	👉	👍	👍	–	👉
Heroes of Might & Magic 3: Armageddon`s Blade	80	104	👉	👍	👉	👍	👍	👉	👉
Revenant	80	88	👍	👍	👍	👉	👉	👉	👍
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	78	201	–	👍	👉	👎	👉	👉	👉
Faust	75	104	👍	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Flight Simulator 2000	75	115	–	👎	👎	👍	👍	👎	👉
Star Trek: Starfleet Command	75	163	👉	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Catan: Die erste Insel	73	122	👉	👉	👉	👉	👉	👉	👍
Gorky 17	73	118	👎	👍	👉	👉	👉	👉	👉
Sega Rally 2	73	100	👍	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Extreme Biker	71	126	👎	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Nocturne	71	108	👉	👉	👉	👉	👉	👉	👉
Clans	70	116	–	👉	–	👉	👉	👉	👉
Pong	70	202	👍	👉	–	👍	👉	👉	👉
Bundesliga 2000: Der Fußball-Manager	66	130	👉	👉	👎	👎	👎	👎	👉
Eastern Front 2	65	164	👉	👉	👉	👎	👉	👉	👉
I-War Special Edition: Defiance	64	106	👎	👉	👉	👉	👉	👉	👉
NBA Championship 2000	62	141	👉	👉	–	👉	👉	👎	👎
Autobahnraser 2	60	102	👎	👎	👉	👎	👉	👉	👎
Poker Nights	58	162	👎	👎	👎	👎	👉	👎	👎
NHL Championship 2000	54	128	👉	👉	–	👉	👉	👎	👎
Codename Eagle	53	110	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👉
Nations Fighter Command	50	163	–	👎	👎	👉	👉	👎	👎
Corum 2 - Dark Lord	48	124	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Puzzle Bobble 2	48	162	👎	👉	–	👉	👉	👎	–
Völkerschlacht bei Leipzig	47	161	👎	👉	👉	👎	👎	👎	👎
Space Invaders	45	124	👎	👎	👎	👎	👉	👎	👎
Hattrick Wins	39	203	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎
Medicopter 117	21	162	👎	👎	👎	👎	👎	👎	👎

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

Spielename	Genre	Punkte	Ausgabe
System Shock 2	Action-Adventure	92	10/99
NHL 2000	Sport	90	11/99
Age of Empires 2	Strategie	88	11/99
Bundesliga Stars 2000	Sport	87	9/99
Unreal Tornament	Action-Adventure	87	9/99
Driver	Rennspiel	86	11/99
Panzer General 4	Strategie	86	11/99
Shadow Man	Action-Adventure	86	10/99
Homeworld	Strategie	85	11/99
Team Fortress Classic	Zusatz-CD	85	9/99
Shadow Company	Strategie	84	11/99





Wirtschaftssimulation für Profis

Rollercoaster Tycoon
Added Attractions Pack

■ **Hersteller:** MicroProse/Hasbro ■ **Testversion:** Beta vom Oktober '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM



Bombastische Attraktionen, bezaubernde Melodien und bockeschwere Aufgaben bereichern die derzeit beste Kirmessimulation.



Erfolgreiche Kirmes-Besitzer sollten wirklich jeden Quadratzentimeter des knappen Baugrundes ausnutzen.

Einen Nachteil hatte er ja, der Rollercoaster Tycoon: Seine 21 Szenarien waren allzu schnell durchgespielt.

Aber dank dieser Zusatz-CD gesellen sich nun 30 frische Vergnügungsparks hinzu – und die haben es wahrlich in sich.



Manchmal müssen für große Fahrgeschäfte ganze Seen aufgeschüttet werden.

Enorme Besucherzahlen und Umsatzsteigerungen müssen Sie hier oft in nur wenigen Jahren und bei einem sehr begrenzten Raumangebot erzielen. Ihre Aufgabe besteht zumeist darin, einen bereits vorhandenen Rummelplatz mit neuen Attraktionen aufregender zu gestalten. Mehr als zwei oder drei neue Achterbahnen sind angesichts des stets knappen Baugrundes nur selten drin und erfordern meistens großflächige Boden-Einebnungsarbeiten. Kein leichtes Unterfangen, aber die Spielfreude kommt dank neuer Fressbuden, Gestaltungsthemen, Fahrgeschäfte und einem Schwung frischer Melodien nicht so schnell abhanden. So gibt es nun historische Achterbahnen, dazu kommen neue Attraktionen vom Zirkus, über 3D-Kinos oder Spiegel-Labyrinthen, Mountainbike-Strecken bis hin zu Frei-Fall-Einrichtungen und Überschlag-Schaukeln. Als sehr praktikabel erwies sich die nun mögliche Abtrennung oder Sperrung einzelner Parkbereiche durch Laufschrift-Banner. Niedlich auch, dass etliche Fahrgeschäfte neuerdings mit frei wählbaren Melodien aufwarten. (md)

FAKTEN

- 30 neue Szenarien
- Dinosaurier- und Dschungel-Themen
- Fahrgeschäfte mit frei wählbaren Melodien
- Neue Achterbahnen, Fahrgeschäfte und Stände
- Landschaften mit Canyons, Brücken, Autobahnen und Meeresklippen

Standpunkt

MANFRED DUY

Holla, diese Missionen haben es wirklich in sich. Die beim Basisprogramm mit Erfolg betriebene Taktik »eben mal schnell ein paar Fahrgeschäfte hinknallen und den Rubel rollen lassen« verfängt hier nicht mehr. Die anspruchsvollen Aufgaben erfordern stattdessen ein sehr überlegtes Vorgehen. Die richtige Freizeitbeschäftigung also für alle Tüftler, die vom Basisprogramm ein Quäntchen mehr planerischen Anspruch erwartet haben. Angesichts der Vielzahl neuer Attraktionen, Stände, Themen und Melodien sehen wir auch mal gnädig über den nach wie vor fehlenden Editor hinweg.

PRO & CONTRA

- (+) 30 anspruchsvolle Szenarien
- (+) Viel Spiel fürs Geld
- (+) Leichte Bedienungsmängel
- (–) Sehr schwer

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	80
Steuerung	70
Multi-Player	–
SPIELSPASS	78

GRATIS-PARKS

Microprose will demnächst auf der Website www.rollercoastertycoon.com weitere Vergnügungsparks und Achterbahnen zum Gratis-Download bereitstellen.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Pong

■ **Hersteller:** Atari/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** bis vier (an einem Rechner, per Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Kultig, kultig: 27 Jahre nach der Spielhallen-Premiere präsentiert Hasbro Interactive ein PC-Remake des Atari-Klassikers »Pong«.

Dramatik beim Elfmeterschießen: Die deutsche Nationalelf ist nichts dagegen. (Glide, 800x600)

Blip-Blop. Blip-Blop. Blip-Blop. Blip-Blop. Es geschah vor gut 27 Jahren, genau am 29. November 1972: Ein klobiger Kasten mit der Aufschrift »Pong« erblickte das Licht amerikanischer Spielhallen.



Wilde Dinge – die kongenialen Varianten des Ur-Pong vor über 25 Jahren.

Das war die Bewährungsprobe für Nolan Bushnell und seine eigens für dieses Projekt gegründete Firma Atari. Denn vergeblich hatte Bushnell versucht, großen Unternehmen den schlichten Reaktionstest schmackhaft zu machen. Sie kennen vermutlich den Fortgang der Geschichte: Pong wurde ein Riesenhit, Bushnell ein reicher Mann und Atari ein sagenumwobener Name der Spieleszene.

Klassiker in neuem Outfit

Anno 1999 verleibte sich Hasbro Interactive die Namensrechte der längst abgewickelten Legende ein und bringt nun unter dem Label Atari alte Klassiker im neuen Gewand heraus.

Im Fall Pong bedeutet das: Sie müssen nun auf kunterbunten Spielfeldern einen Ball hinter die gegnerische Linie bugsieren. Allerlei Bonusgegenstände sorgen dabei für Kurzweil. So kann es dadurch vorkommen, dass der Tisch in Richtung des Kontrahenten kippt oder ein Rudel Baumstämme das Objekt der Begierde wieder zurückschleudert. Im Wasser werfen sich je zwei Schwimmer die Gummikugel zu und im Zirkus müssen Sie den Tisch so ausbalancieren, dass die richtige Farbe im richtigen Korb landet.

Abwechslung ist Trumpf: Pinguine kreuzen auf arktischem Eis hin und her, Papageien flattern durch Urwaldlüfte und nach einem Fußball-Unentschieden winkt das Elfmeterschießen. **(ra)**

FAKTEN

- Über 20 Level
- Zahlreiche Spielvarianten
- Drehendes 3D-Spielfeld
- Viele Power-Ups
- Mausunterstützung
- Speicherfunktion

Standpunkt – ROLAND AUSTINAT

Anfang der 70er Jahre war der PC noch nicht erfunden und hätte es beinahe eine Firma namens Sygyzy gegeben. Unser Glück, dass der schräge Name schon reserviert war und Nolan Bushnell auf Atari umschwenken musste. Und nun, 30 Jahre später, ein Remake des Klassikers? Sollte man den nicht wie alte Hitchcock-Streifen in Frieden ruhen lassen? Meine Mundwinkel zucken nach oben. Überraschung: Pong (nicht Poing) bietet witzige Variationen des Ur-Gameplays (ich sage nur Pong-Flipper und Balancierkunst), spassige Musik und drollig animierte Gimmicks. Für 60 Mark gehört Pong in jede PC-Spiele-Sammlung.

PRO & CONTRA

- ⊕ Kecke Präsentation
- ⊕ Maussteuerung
- ⊕ Mehrspieler-Freuden
- ⊖ Fragwürdige Langzeitmotivation



Fußballmanager für Einsteiger und Fortgeschrittene

Hattrick! Wins

■ **Hersteller:** Ikarion ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.02 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Karten:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** PentiumII/233, 64 MByte RAM

Die Mannschaftsaufstellung ist ähnlich unübersichtlich wie das ganze Programm.

Gegen diesen lendenlahmen Fußball-Manager haben Bertis Buben während der WM in Frankreich geradezu brilliert.

Nach dreijähriger Wartezeit trabt endlich der Nachfolger des Fußballmanagers »Hattrick« an und das gleich mit einem üblen Bug: Die ersten 15 000 erhältlichen Kopien von »Hattrick Wins« müssen mit einem Patch nachgebessert werden.

Sie übernehmen die Managerrolle in einem deutschen Verein, von der ersten bis hin zu den vier Regionalligen. Fiktive Spieler- und Vereinsnamen lassen sich dank eines Editors verändern. Je nach Schwierigkeitsgrad picken Sie sich zwischen 18 und 22 der Kicker aus dem Gesamtkader heraus. Leider passt keine einzige Tabelle auf den Bildschirm, horizontales und vertikales Scrolling ist überall angesagt.

Die Aufgaben des Managers sind auf Werbung, Stadionpflege und Transfers beschränkt. Toiletten, Imbissbuden und Stadionssicherheit lassen sich nur mieten. Auf dem Transfermarkt sind die meisten Spieler extrem teuer, ein anzuheuernder Scout schaut sich aber gerne auch auf dem Schnäppchenmarkt um.

Über Training, Taktik und Spielweise entscheidet der Trainer, obwohl Sie ihm natürlich beliebig ins Handwerk pfuschen können. Vor dem Anpfiff weisen Sie jedem Spieler einen Aktionsraum zu und justieren die Einsatzhärte und Offensivfreudigkeit. Auch taktische Finessen wie Abseitsfallen und Manndeckung sind einstellbar. Die Früchte der harten Arbeit ernten Sie in der Match-Darstellung. Hier jedoch hat Ikarion nur halbe Arbeit geleistet. Eine so grauenhafte Grafik habe ich lange nicht mehr gesehen, sie offenbart zudem einige Bugs (weiße Streifen, Flackern). Es gibt immerhin zwei Alternativen: Durch einen Klick auf den »Fast Forward«-Button wird nur jeder zehnte Frame angezeigt. Die andere Option ist eine augenschonende taktische 2D-Ansicht von oben.

(Alex Brante/md)



Bei den Spielszenen schmerzen die Augen.

FAKTEN

- Alle deutschen Ligen
- Trennung zwischen Trainer- und Manageramt
- Spielanalysen in Zeitungsberichten
- Live-Berechung der Spielszenen



Von o. nach u.: Hauptmenü, Zeitung, 2D-Spiel, Taktik.

Standpunkt

ALEX BRANTE

Die lange Entwicklungszeit hat Hattrick! Wins nicht gut getan, Grafik und Menüführung wirken altbacken. Aber auch der Spielablauf hat mich sehr enttäuscht, die fehlende Vielfalt erinnert mich an den Premier Manager 2. Mit einer vernünftigen Match-Darstellung hätte es wenigstens noch zu einer durchschnittlichen Wertung gereicht. Aber die Grafik ist so übel, dass ich sie nach wenigen Minuten abgestellt habe. Und dass es mir mal passieren würde, die Kommentare von Gerd Rubenbauer als Highlight zu bezeichnen, hätte ich mir auch nie träumen lassen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Kommentare von Gerd Rubenbauer
- ⊖ Miese Mach-Darstellung
- ⊖ Optionsarmut
- ⊖ Unglücklich gewählte Menüstruktur



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	30
Sound	60
Einstieg	40
Komplexität	60
Steuerung	40
Multi-Player	–

SPIELSPASS 46

Faust

■ **Hersteller:** Arxel Tribe/Cryo ■ **Testversion:** Beta vom September '99 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-Player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM



Per Tretboot radelt Ihr Alter Ego durch den Park.

Tanz mit dem Teufel – begleiten Sie den Fürsten der Finsternis bei seinem Versuch, die Menschen ins Höllenfeuer zu reißen.



Der unglückliche Frank wird von einem Alb bedrängt. Dem Spiel gelingt es hervorragend, bedrohliche Stimmungen zu erzeugen.

FAKTEN

- Basiert frei auf Goethes Faust
- Handlung in Vergnügungspark verlegt
- Sieben Kapitel mit Unterabschnitten
- Freie Rundumsicht á la Atlantis
- Schritt-für-Schritt-bewegung à la Myst
- Dreizehn ausgezeichnete Musikstücke
- Viele Filmsequenzen

Die slowenische Firma Arxel Tribe aus Ljubljana will immer alles anders machen. Wer sonst wagt sich schon an ein Computerspiel, welches auf dem Wagner-Epos »Der Ring des Nibelungen« (siehe PC Player 11/98) basiert?

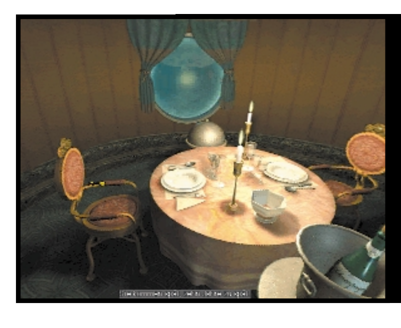
Oder wer sonst würde auf die Idee kommen, den »Faust« von Goethe als Thema zu wählen? Die Ergebnisse dieser zweifelsohne einzigartigen und gewaltigen Anstrengungen sind dann immer sehr anspruchsvolle Werke. Ob die dem Gros der Computerspieler liegen, ist eine andere Frage.

Der aktuelle Faust ist ein älterer Schwarzer, der von Mephisto in einen stillgelegten Vergnügungspark geladen wurde. Er soll bei sieben Versuchen des Satans zugegen sein, Menschen per Pakt an sich zu binden und so ihre Seele zu bekommen. In einer abschließenden Beurteilung der Fälle soll er dann über das Schicksal der Menschen entscheiden – steigen sie in den Himmel auf oder werden sie auf ewiglich im Fegefeuer schmoren?

Das klingt bizarr; das eigentliche Adventure, welches dahintersteckt, spielt sich aber konventioneller. Wie man es von »Myst« gewohnt ist, durchschreiten Sie die verschiedenen Bereiche des Vergnügungsparks. Alle Bewohner haben den Rummel schon lange verlassen, aber Ihre Wohnungen sind noch in einem sehr gutem Zustand. Berühren Sie besonders wichtige Gegenstände, werden manchmal Filme abgespielt, die etwas über seinen Besitzer verraten oder seine Beziehung zu Mephisto klären. Jeder hat seine kleinen Schwächen – die siamesischen Zwillinge Lily und Jody sind habgierig und begehren noch dazu den gleichen Mann. Den Gelehrten Nathaniel gelüstet es nach unbegrenztem Wissen, den Möchtegern-Casanova Frank nach Unwiderstehlichkeit bei den Frauen. Allen bietet Satan seine Hilfe an. Ihre Aufgabe ist es, die jeweiligen Charaktere genau zu entschlüsseln, um abschließend zu beurteilen, wer nun in der Hölle braten muss und wer Vergebung verdient.

Spiel und Aufmachung

Dazu durchstreifen Sie in jedem der sieben Spiel-Kapitel eine Wohnung und Umgebung. In



Stilvolle Inneneinrichtungen sind bei Faust die Regel.



Weniger hervorragend sind bisweilen die Rätsel: Manchmal müssen Sie winzige Punkte (roter Kreis) entdecken.

manchen gibt es geheime Räume, in anderen Alchimistenlabore, in denen Sie sich einen Homunkulus basteln, der Ihnen im Rest der Spiel als Tippgeber zur Seite steht. Die Rätseldichte ist hoch. Es gibt viele Gegenstände, die praktisch alle auch benötigt werden. Richtige Logikmängel konnten wir nicht feststellen, dafür sind manche Rätsel aber unverschämt schwer. Insbesondere Nathaniel mit seinen Zahlenspielereien fordert Ihnen garantiert Alles ab. Um beispielsweise seinen Tresor zu öffnen, müssen Sie einen 13-stelligen Code eingeben, der überall in seiner Wohnung versteckt ist. Wer das ohne Hilfe schafft – Respekt! Manche Rätsel verlangen auch das fortwährende Drücken der Maustaste, nur so lässt sich mit einem Brieföffner ein Siegel aufbrechen. Wer das nicht weiß, kann über der an sich simplen Aufgabe verzweifeln.

Die Musik besteht komplett aus alten Evergreens – in der Wohnung des begabten Künstlers



Eine Karte des Vergnügungsparks Dreamland.





Im 2. Kapitel müssen Sie sich einen magischen Assistenten, einen Homunkulus bauen.

Frank etwa erklingt Marvin Gaye mit seinem »Nature Boy«, Gerry Mulligan mit »Feeling Good« erfreut das Ohr in Nathaniels Räumen und auf einem alten Tonband finden Sie den »Kriminaltango« des Hazy Osterwald Sextetts. Die Titel wirken zum Teil wie für das Spiel geschrieben und erhöhen die Stimmung ganz enorm.

Auch die Grafik hat sich ein Lob verdient, nur selten erblickt man so schön gezeichnete Orte; die Atmosphäre des Vergnügungsparks reicht dabei von gruselig (Geisterbahn) über beeindruckend (gigantisches Tal) bis hin zu anrührend (Franks Wohnung). **(uh)**





Faust strömt nur so über vor Kuriositäten wie diesen siamesischen Zwillingen und ihrer Kloschüssel.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Als wir letztes Jahr den Ring des Nibelungen getestet hatten, meldete sich doch eines schönen Tages die FAZ bei Roland und wollte noch einen Artikel für ihr Computerspiel-Special von ihm. Kein Wunder – Programme mit »gebildeterer« Hintergrundgeschichte gibt es nicht.
Ich möchte aber auch Nicht-Germanisten zum Besuch in Fausts Vergnügungspark ermutigen. Das Spiel ist lang, schwer und atmosphärisch; jeder Berufsknobler kann zufrieden sein. Aber ohne viel Fantasie und Durchhaltevermögen erlebt man das Ende dieses Spiels nicht! Darauf würde ich wetten!

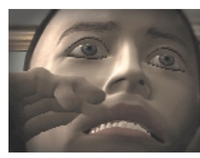
PRO & CONTRA

- **Tolle Stimmung**
- **Überwiegend gute Rätsel ...**
- **... nur manchmal arg schwer**
- **... oder pixelgenaue Suche**



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multi-Player	–
SPIELSPASS	**75**





Im Gegensatz zu anderen Cryo-Spielen reflektieren die Gesichter in Faust glaubwürdig Gefühle wie Angst oder Überheblichkeit.



Sparschwein

Die Mutter aller Spiele-Sammlungen schlägt diesen Monat wieder zu. In ihrem Kielwasser versuchen auch einige neue Schnäppchen-Anbieter ihr Glück.

Erste zarte Blüten

Neu in der Branche ist der CD-ROM-Verlag Topos. Mit fünf Spiele-Klassikern, die überwiegend aus dem Strategie-Genre kommen (»Seven Kingdoms«, »Alexander der Große« oder »Capitalism Plus«). Die Basis ist noch nicht so groß, dafür sehen aber die Packungen sehr schön aus. Und der Preis ist mit 20 DM auch passabel. Pech nur, dass der beste Titel Seven Kingdoms bei CDV schon für 10 DM angeboten wird.

Topos startet sein Schnäppchendebüt mit reizenden Packungen.

Ganz neu versucht sich Hasbro bei Internetspielen: Man zielt auf schnelle Spielchen für zwischendurch ab, am bekanntesten dürfte die Brettumsetzung Cluedo sein. Für 25 DM sind außerdem die Titel »X-Com«, »Fussball«, »Classic Games« und »Flottenmanöver« im Angebot.



Mörderjagd im Internet: Cluedo als Online-Varinate.

Schon ziemlich viel Erfahrung im Günstigbereich hat hingegen das Label Green Pepper von Novitas. Mit dem Pepper Pack 3 hat man diesmal auch gute Programme beisammen. Neben dem vom Publikum schon immer unterschätzten »Battlezone« ist auch noch das videofilmlastige Robotspiel »Heavy Gear«, der »Stunt Driver«, »Earthworm Jim« und der Flipper »Pinball« dabei. Kostenpunkt: 30 DM.

Die fünf Pfeffer-CD's bieten eine wilde Gewürz-Melange.

Vierte Vergoldung

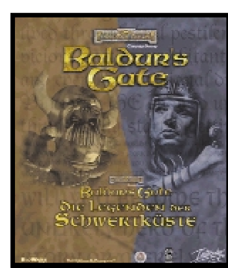
Topware erkannte vor Jahren die Zeichen der Zeit und bot mit den »Gold Games« die erste große Sammlung mit guten, aber etwas älteren Spiele an. Vom Erfolg beflügelt, drängt nun die vierte Kompilation auf den Markt. Auf »Gold Games 4« befinden sich 21 zum Teil hochkarätige Titel. Rollenspiel-Fans freuen sich auf die düsteren Science-Fiction-Szenarien von »Fallout« und »Fallout 2«, Raumschiff-Liebhaber bekommen »Conflict Freespace«, das sich selbst vor »Wing Commander 5« nicht verstecken muss. Der Innovativling der Sammlung ist »V 2000«, ein schwer zu steuerndes, aber originelles Actionspiel, und für Nostalgiker gibt es das immer noch spielenswerte »Diablo«. Insbesondere Computerspiel-Neueinsteiger sind mit dieser Sammlung für 70 DM ein halbes Jahr lang ausgelastet.



In Zusammenarbeit mit Ubi Soft und Havas entstanden: Die neue Gold Games 4.

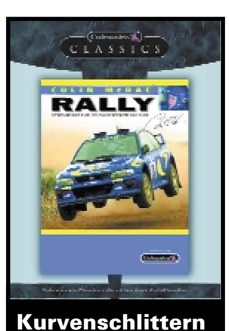
Hübsch, fein, prima

Eines der besten Rollenspiele wird jetzt zu einem ziemlichen hohen Budget-Preis neu veröffentlicht: »Baldur's Gate« für 80 Mark. Dafür hat Interplay aber auch die Übersetzung erneuert (keine sächselnden Ritter mehr), das Handbuch komplettiert, die englische Karte übersetzt beigelegt und außerdem die Zusatz-CD »Die Legenden der Schwertküste« dazugepackt.



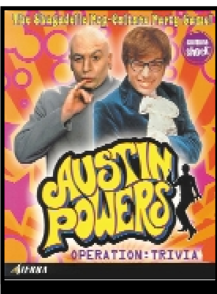
Ein hoher Budget-Preis, dennoch ein gutes Angebot: Baldur's Gate + Zusatz-CD.

Von Codemasters gibt's auch Gutes. Die Tourenwagen-Meisterschaft »TOCA« und die Rallye-Simulation »Colin McRae Rally« stehen jetzt für je 30 DM im Laden. Vor allem Colin ist spielerisch wertvoll und bis heute die Referenz unter den Rallye-Rennern.



Kurvenschlittern leicht gemacht: Colin McRae Rally

Bisher war »Austin Powers Operation Trivia« nicht sehr erfolgreich. Doch nun ist »Austin Powers 2« im Kino angelaufen (Hauptdarsteller ist Mike Myers aus »Waynes World«) und der Preis für das Spiel auf 25 DM herabgesetzt worden. Ein Spaß im Geiste von »You don't know Jack«. **(uh)**



Passend zum Kinostart: Die Spielshow Austin Powers.

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	
Baphomets Fluch	Adventure	10/96	Virgin Interactive	80	25 Mark	
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/97	Virgin Interactive	80	25 Mark	
Bleifuss 2	Rennspiel	11/96	Virgin	70	25 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	
Diablo + Hellfire	Rollenspiel	2/97	Blizzard	85	40 Mark	
Die by the Sword	Action	5/98	Interplay	78	30 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/EA	76	30 Mark	
Eastern Front	Strategie	12/97	Empire	80	30 Mark	
European Air War	Flugsimulation	12/98	MicroProse	84	50 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	40 Mark	
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose	84	30 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Papyrus	84	45 Mark	
H.E.D.Z.	Action	11/98	Hasbro Interactive	70	40 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Heroes of Might & Magic 2	Strategie	1/97	Ubisoft	75	40 Mark	
Hexen 2	Action	12/97	Activision	75	25 Mark	
Incubation	Strategie	11/97	Blue Byte	79	25 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Links LS 1998	Sport	10/97	Eidos/Access	75	35 Mark	
Mech Warrior 2: Mercenarias	Action	12/96	Activision	70	20 Mark	
Oddworld: Abe's Exxodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	Sierra	76	25 Mark	
Schleichfahrt	Simulation	12/96	Massive/Blue Byte	78	25 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic/CDV	75	10 Mark	
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts	78	40 Mark	
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	30 Mark	
Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	MicroProse	79	30 Mark	
Versuchung, Die	Adventure	6/98	THQ	78	45 Mark	
Zork der Großinquisitor	Adventure	1/98	Activision	76	30 Mark	

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Gold Gmes 3	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4	3 D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, RoboRumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Havas Interactive/ TopWare/Ubisoft	70 Mark	
Play the Games, Vol. 1	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C & C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, Fifa Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	



Eine Allergie kommt selten allein

»Denk ich an Pollen in der Nacht, dann bin ich um den Schlaf gebracht.« Wer mehr zum Thema Heuschnupfen erfahren möchte, kann sich die Lektüre dieses Artikels jedoch schenken.

Eine furchtbare Krankheit überzieht seit einigen Jahren die westlichen Länder: die Papier-Allergie. Die Erkrankten zeigen seltsame Symptome. Sie meinen, sämtliche Informationen müssten unbedingt digitalisiert, mit banalen Animationen und überflüssigen Geräuschen versehen auf eine Compact Disc gebrannt werden.

Wozu ein doppelseitig bedrucktes Faltblatt, wenn man doch die gleiche, geringe Informationsmenge auch auf eine CD pressen und verkaufen kann? Schließlich glitzert die Silberscheibe ja so schön und das ist ziemlich cool.

Weniger cool ist es jedoch, dass weder der Entwickler noch der Auftraggeber zur von uns begutachteten »Allergie Infoline die CD...« auf Anhieb etwas sagen konnte. Offenbar kommt bei Ihnen zur Papier-Allergie noch eine höchst hartnäckige Informations-Allergie hinzu. Immerhin erinnerte man sich bei dem für dieses Produkt verantwortlichen Arzneimittelhersteller tatsächlich daran, dass es eine solche CD gibt und ein Verlag den Vertrieb übernommen hat. Doch welcher und wie dieser zu erreichen ist, das blieb uns ein Rätsel.



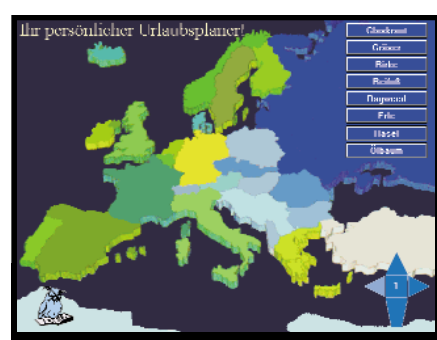
Welche Allergie darf es denn sein?

Der Kunde ist Patient

Dafür hat man dort offenbar eine in der Pharmabranche gestählte Rechtsabteilung, denn schon in der Anleitung wird ausdrücklich auf die großzügige Gewährleistung verwiesen, dass »für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Auslieferung der CD an den Patienten« die CD frei von erheblichen Mängeln ist.

Bei Rhone-Poulenc/Rorer Fisons-Arzneimittel ist der Kunde demzufolge eben nicht König, sondern Patient. Diese Offenheit hätten wir nicht erwartet – vielleicht ringt sich ja bald auch der ein oder andere Einzelhändler zur Bekenntnis durch: »Wer bei mir einkauft, ist einfach krank!« Wenn Sie keinen Wert auf solch tiefschürfende Erkenntnisse legen, können Sie auf diese CD-ROM getrost verzichten. Wer sich bereits an einer Allergie erfreut, wird aus den dargebrachten Mini-Informationen auch nicht schlauer. Und wer noch auf eine hofft, erfährt nicht, wie er endlich zu einer kommt.

Noch ein kleiner Appell zum Schluss: Liebe Multimedia-Fanatiker, bitte unterschätzt nicht den multifunktionalen Wert von bedrucktem Papier. Man kann auf ihm Buchstaben und Bilder unterbringen, es raschelt, es brennt und wer mag, kann sogar kleine Flugzeuge daraus falten. Papier hat auch noch den Vorteil, dass man es umweltfreundlich entsorgen kann. Deshalb stoppt die Papier-Allergie. Schließlich wäre es tragisch, wenn das chinesische Restaurant in unserem Verlagsgebäude die Mittagskarte nur noch als CD überreicht oder Ihnen an der Straßenbahn-Haltestelle statt Fahrplan eine Anschlussbuchse für Notebooks entgegengrinst. **(tw)**



Wohin fahren, um der pollengeplagten Stiefmutter für ihre Sticheleien zu danken?

Allergie Infoline die CD ...

Hersteller: infill Kommunikation/Rhone-Poulenc Rorer Fisons Arzneimittel/Infantibus
Preis: ca. 30 Mark
Hardware-Minimum: 486er, Win 3.11/95/98, 8 MByte RAM
Praktischer Nutzen: Hoher Unterhaltungswert dank guter Flugeigenschaften der CD.
Originalitätsfaktor: 132,8976 an geraden Tagen, 132,8771 an ungeraden Tagen mit Sonnenfinsternis
Mögliche Folgeschäden: »Die RHONE-POULENC RORER/FISONS ARZNEIMITTEL GMBH haftet nicht für Schäden, gleich welcher Art, insbesondere nicht für mittelbare Schäden, die aufgrund jedweder Benutzung dieser CD entstehen.
Das PC-Player-Fazit: Noch so eine Allergie-CD und ich huste Euch was!

Externes Deathmatch


JOCHEN RIST

Sind Netzwerkspiele vom Aussterben bedroht ? Momentan sicherlich noch nicht, betrachtet man die großen Parties wie »Darkbreed« oder das »QuakeCon«. Jene erhalten einen Zulauf, wodurch auch schon größere Firmen aufmerksam wurden und sich prompt als Sponsor anbieten. Doch so wie es ausschaut, werden in Zukunft immer mehr Leute einfach zuhause bleiben und von dort aus gegen den Rest der Welt antreten. Schnellere Internetverbindungen wie ISDN oder das langsam in Mode kommende ADSL machen's möglich. Da bleibt der Ping klein und die Frag-Rate groß – eigentlich bestehen dieselben Voraussetzungen wie mit einer 10 oder 100 MBit Netzwerkkarte. Wozu also seinen Computer kilometerweit schleppen? Doch irgendwo bleibt etwas ganz Wichtiges auf der Strecke. Das Zwischenmenschliche! Auf einer Party trifft man nämlich endlich die Leute, die einen mal eben zum Frühstück verballern oder schüttelt liebgewonnenen Opferkandidaten das verkrampfte Händchen. Pizza-Flecken, durchzechte Nächte, FTP-Filetransfer bis zum Abwinken, Fachsimpeln, Adrenalinschübe und ein wenig Stolz, zu einer Gruppe Leute zu gehören, die sich vom Rest der Welt »etwas« unterscheidet – das bekommen weder ISDN noch ADSL hin.

Geht's noch?

Es liegt zwar schon etwas länger zurück, aber ich möchte Ihnen nicht vorenthalten, was mir zu Beginn diesen Jahres widerfahren ist. Der neue Star-Wars-Trailer war seit kurzem im Internet zum Download verfügbar. Natürlich wollten wir Ihnen das gute Stück nicht vorenthalten und planten eine Unterbringung auf unserer Cover-CD. Für sowas ist aber eine Genehmigung notwendig. Nach einigen Telefonaten mit den Presseleuten von 20th Century Fox (zu Tisch, im Meeting, Urlaub – Unzutreffendes bitte streichen) landete ich zur Abwechslung mal bei einem männlichen Pressesprecher. Und dort kam es ganz dick. Auf meine Anfrage nach einem Genehmigungsfax meinte der Herr am anderen Ende der Strippe, ich solle doch den Herrn Lucas fragen (erste düstere Gedanken quollen in mir). Ich fragte den werten Herrn natürlich gleich nach der Telefonnummer von George, worauf er mir die Empfehlung gab, es doch einmal mit der Star-Wars-Homepage zu versuchen. Dort fände ich sicher die gesuchte Nummer. Von solch exzellentem Service gerührt, legte ich den Hörer an seinen Ort – und lachte erst mal los. Danke fürs Gespräch.

STAR WARS エピソード1 ファントム・メナス

Ihr Jochen Rist

Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung:

Die passende Grafikkarte für High-End-Gamer ist nach wie vor die Millenium G400MAX von Matrox, dicht gefolgt von den TNT2-Ultra Karten der Hersteller ASUS, Guillemot und Diamond. Die ersten Modelle mit dem flotten GeForce 256 Chip erwarten wir zur nächsten Ausgabe.
Ob er wirklich alles in den Schatten stellen wird, wie anfangs angekündigt, bleibt fraglich, da erste Benchmarkergebnisse mit Prototypen im Internet nicht gerade Begeisterungsstürme verursachten. Soundkartentechnisch ist Creative immer noch der Platzhirsch – und wird es wohl auch in nächster Zeit sein, da demnächst die Ablösung der SB-Live bevorsteht: Die Soundblaster Live Platinum.

Boxen



High-End-Gerät
- **Creative Desktop Theater 5.1**
- **Ca. Preis: 480 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

Preis-Tip
- **Creative PC Works Four Point Surround**
- **Ca. Preis: 160 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**


Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tip
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Monitor



High-End-Gerät
- **CTX VL950T (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 1000 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**



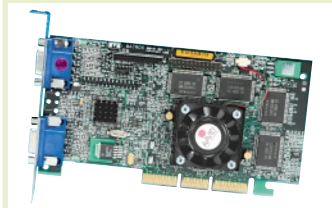
Preis-Tip
- **CTX 1729 SE (17-Zoll)**
- **Ca. Preis: 580 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.



2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Matrox Millenium G400MAX
- Ca. Preis: 600 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99



Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

Joystick

High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

Gamepad



High-End-Gerät
- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Maus



High-End-Gerät
- MS-intelli Mouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Force-Feedback-Lenkrad

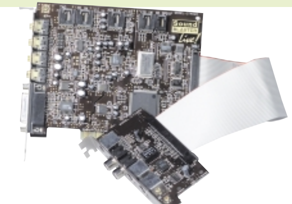


High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

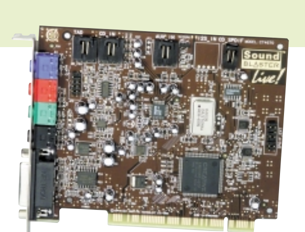


Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98



Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Lenkrad



High-End-Gerät
- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Online-Special: Leistungsstandards und populäre Modems

Allein gegen die Welt



Das Internet eröffnet Spielern neue Möglichkeiten. Tipps und Tricks zum Start verraten wir im folgenden Special. Hier finden Sie heraus, ob Analog, ISDN oder ADSL für Sie das Passende ist.

Ein unaufhaltsamer Trend zeichnet sich derzeit unter PC-Spielen ab. Es wird nämlich immer mehr Wert auf den Multiplayer-Aspekt, respektive die Spielbarkeit im Internet gelegt.

Damit Sie auch dort ein Wörtchen mitreden können, ist zunächst einmal ein Telefonanschluss in der Nähe Ihres Computers notwendig. Sollte bei Ihnen gar ein ISDN-Anschluss eingerichtet sein, ist das natürlich umso besser. Der Spaß mit ISDN ist zwar teurer (46,40 Mark Grundgebühr) als der normale, analoge Dienst (24,82 Mark), dafür surfen Sie aber via ISDN wesentlich flotter durch das World Wide Web (www). 64.000 Bit pro Sekunde (Download-Raten von maximal 7.6K/s) schießen bei ISDN durch die Leitung, während ein analoges Modem maximal 56.000 Bit pro Sekunde übermittelt (Download-Raten von maximal 4.2K/s). Der letzte Schrei in Sachen Internet-Speed für den Windows-User stellt ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line) dar. Damit sind Datenübertragungs-Raten von höllischen 768.000 Bit pro Sekunde möglich. Bisher wurde ADSL jedoch noch stiefmütterlich behandelt – bis zum Ende des Jahres sollten aber bereits über 50 Städte in Deutschland mit Einwahlknoten der Telekom aufwarten können. Preislich ist ADSL jedoch kein Zuckerschlecken: Alleine 300 Mark kostet die Einrichtung, ganz zu schweigen von den laufenden Kosten (siehe Kasten auf dieser Seite).

Was brauche ich?

Wer gelegentlich eine E-Mail schreibt oder rundenbasierte Strategiespiele über das Internet austrägt, der ist mit einem analogen Modem gut bedient.

Sobald Sie aber 3D-Spiele über das Internet spielen möchten, raten wir Ihnen zu ISDN. Denn dort ist meistens derjenige im Vorteil, der den schnelleren Anschluss besitzt. Absolutes Non-Plus-Ultra stellt ADSL dar, das die »Ping«-Zeit auf bis zu 20 reduziert. Der Ping-Wert ist eine Einheit, welche die Geschwindigkeit vom angewählten Spieleserver zum eigenen Rechner angibt. Je kleiner der Ping-Wert dabei ausfällt, umso besser. Mit einem analogen Modem ist ein Ping zwischen 200 und 300 zu erwarten, während mit ISDN ein durchschnittlicher Ping von 150 möglich ist. Unfairerweise sind Spieler mit niedrigerem Ping automatisch im Vorteil, weshalb es sich empfiehlt, von vornherein mit ISDN anzufangen. Für Geschwindigkeits- und Innovations-Fanatiker hingegen wird ADSL immer mehr zum Lieblingkind. Preislich ist ADSL allerdings für Otto Normalverbraucher noch eine Nummer zu groß ausgefallen. Aber warten wir es ab – ISDN war in seinen Anfangstagen ein genauso teurer Spaß. **(jr)**

Wie teuer ist ADSL?

Wer in den Genuss einer superschnellen ADSL-Leitung kommen möchte, auf den warten zunächst ein paar deftige Preise.

Einmalige Bereitstellung: 229 DM (bei vorhandenem ISDN-Anschluss)
299 DM (bei nicht vorhandenem ISDN-Anschluss)

Zwei Zugangs-Varianten stehen zur Auswahl:

T-Online Speed 50: bietet 50 Online-Stunden zum Preis von 99,00 DM monatlich

T-Online Speed 100: bietet 100 Online-Stunden zum Preis von 149,00 DM monatlich

Preis pro Verbindungsaufbau: 6 Pfennig

Nach Erreichen der 50 bzw. 100 Online-Stunden, kostet jede weitere Online-Minute 6 Pfennig.

Preis für eine Ethernet-Karte: ca. 50 Mark (AT-2400T PCI)

Analoge Modems

Analog-Modems stellen die günstigste Lösung dar, um ins Internet einzusteigen, weil Sie dafür lediglich einen normalen Telefonanschluss benötigen. Die absolute Spitzengeschwindigkeit über einen analogen Anschluss liegt bei 56.000 Bit pro Sekunde. Download-Raten von etwas über 4,2 KByte pro Sekunde sind damit maximal möglich. Das reicht für gelegentliches Zocken im Internet, solange es sich dabei um rundenbasierende Strategiespiele oder sonstige Titel handelt, bei denen man nicht unter Zeitdruck agieren muss. Sollten Sie aber ein Faible für 3D-Action- oder Echtzeitstrategie-Spiele haben, greifen Sie besser zu einem ISDN-Anschluss, da dort eine niedrige Ping-Rate über Sieg oder Niederlage entscheidet.

Elsa Microlink 56K

Zu den absoluten Evergreens zählt das Microlink-Modem vom deutschen Hersteller aus Aachen. In ein kleines Metallgehäuse verpackt, zeigt es Ihnen seinen derzeitigen Zustand über LEDs an. Das mit 33.600 bit/s (V.34) sendende und 56.000 bit/s empfangende Elsa-Modem ist mit V.90 und K56Flex kompatiblen Protokoll ausgestattet. Ebenso integriert wurden ein Mikrofon zur digitalen Sprach-Aufnahme und -Wiedergabe, sowie die Faxmöglichkeit mit 14.000 bit/s. Ein exzellentes Software-Paket (Elsa Communicate Pro) rundet die sonstige Ausstattung gekonnt ab. So werden Sie von Elsa mit einem Terminalprogramm, Anrufbeantworter, Internet-Phone, Faxprogramm, Pager- und SMS-Funktionen bedient. Der Verpackung liegen alle zum Anschluss notwendigen Teile bei – außerdem wurde an einen 9- auf 25-poligen D-Sub-Stecker gedacht, der bei anderen Herstellern nicht immer selbstverständlich ist. Ganze sechs Jahre Garantie wurden dem mit Rockwell-Chipsatz ausgestatteten Modell in die Wiege gelegt. Steht ein Firmware-Upgrade an, so ist das dank Flash-ROM kein Problem.

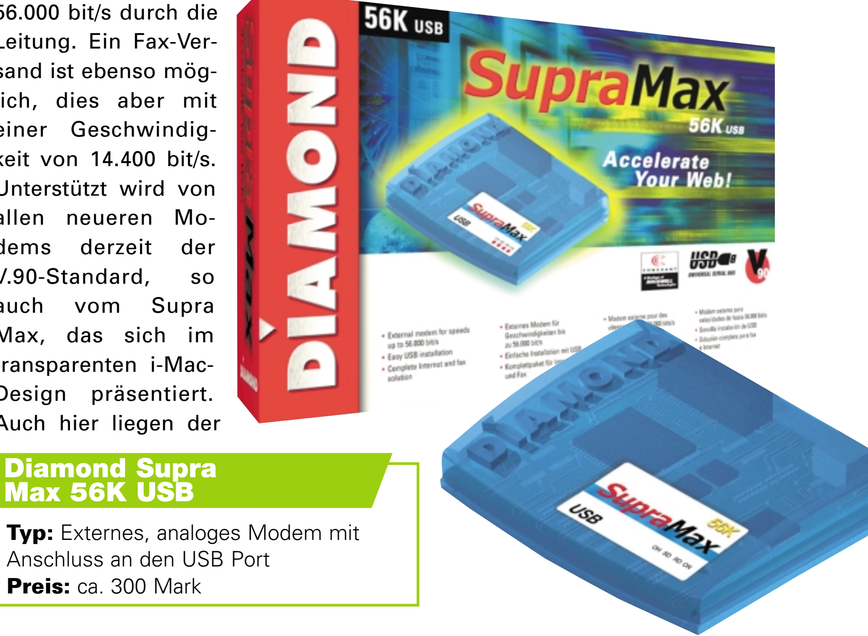
Elsa Microlink 56K

Typ: Externes, analoges Modem mit Anschluss an die serielle Schnittstelle
Preis: ca. 250 Mark

Diamond Supra Max 56K USB

Um einen USB-Port kommen Sie früher oder später nicht herum, da immer mehr Hersteller ihre Produkte an den zukunftssicheren Standard angleichen. Vorteile in der Leistung gibt es mit einem USB-Modem zwar nicht, doch verläuft die Installation etwas schneller ab als mit einem seriellen Gerät. Das Diamond Supra Max 56K USB ist ein Vertreter dieser neuen Spezies. Auch hier schnellen die Daten mit maximal 56.000 bit/s durch die Leitung. Ein Fax-Versand ist ebenso möglich, dies aber mit einer Geschwindigkeit von 14.400 bit/s. Unterstützt wird von allen neueren Modems derzeit der V.90-Standard, so auch vom Supra Max, das sich im transparenten i-Mac-Design präsentiert. Auch hier liegen der Verkaufsverpackung sämtliche Kabel und Stecker bei, die zum erfolgreichen Anschluss nötig sind.

Ist Ihr Computer jedoch weiter als 1,5 Meter von der nächsten TAE-Steckdose entfernt, müssen Sie ein Verlängerungskabel dazukaufen. Als Betriebssystem sollten Sie auf jeden Fall Windows 98 installiert haben, da das Modem laut Hersteller nur damit funktioniert.



Diamond Supra Max 56K USB

Typ: Externes, analoges Modem mit Anschluss an den USB Port
Preis: ca. 300 Mark

3COM/US Robotics Voice Fax Modem

Ebenfalls bewährt haben sich die externen Modems von 3COM/US Robotics. Beim Voice-Fax-Modem handelt es sich um das bekannte Sportster Flash, nur eben mit dem gängigen V.90-Upgrade. Zuvor tüftelte US Robotics am eigenen Standard X2, doch per Flash-Option verstehen nun auch die USR-Modems den V.90-Standard. Auch hier flitzen die Daten mit 56.000 bps durch die analoge Leitung, während die Faxgeschwindigkeit bei standardisierten 14.400 bps liegt. Dem Software-Paket (Phone Tools) liegen ein sehr guter Anrufbeantworter (Personal Voice Mail) und ein taugliches Faxprogramm bei. Einen Adapter von 9- auf 25-polig D-Sub suchen Sie in der Verpackung allerdings vergeblich – den müssen Sie notfalls nachkaufen.

3COM/US Robotics Voice Fax Modem

Typ: Externes, analoges Modem mit Anschluss an die serielle Schnittstelle
Preis: ca. 280 Mark

Online-Special: Leistungsstandards und populäre Modems

ISDN-Karten und Modems

Erst mit ISDN-Karten oder Modems kommt in zeitkritischen Spielen die richtige Laune auf. Mit einem analogen Gerät haben Sie nämlich meist das Nachsehen, weil Ihr Computer nicht blitzschnell mit aktuellen Spielstands-Informationen versorgt wird. Ein Ping von 150 gehört unter ISDN zum gesunden Mittelmaß. Es gibt zwei Arten von ISDN-Geräten für Ihren PC. Die externe Version als kleine Box und die interne Variante, in Form einer Steckkarte. Letztere Ausführung ist allerdings nicht unbedingt zu empfehlen, da Sie Windows damit eine zusätzliche Treiberlast (CAPI) aufbürden, was mitunter zu Schwierigkeiten und Adresskonflikten führen kann. Viel besser ist die externe Lösung, da Sie dort zudem kleine LEDs über den Zustand ihrer ISDN-Leitung auf dem Laufenden halten.

Teles S0 PCI

Ein alter Mitstreiter unter den ISDN-Steckkarten sind die Modelle von Teles. Im Lieferumfang enthalten sind die PCI-Karte, nötige Kabel und die Software Teles Online Power Pack. Darin befinden sich die obligatorische Faxsoftware (Fax, Faxabruf) und ein Programm, das als Anrufbeantworter fungiert. Zwar ist Teles mit seinen Treibern sehr aktuell, dies hat aber auch seinen Preis. Ein Treiber-Update und die Telefon-Hotline (0190er Nummer) sind nämlich kostenpflichtig. Ansonsten können Sie auch bei Teles sicher sein, dass Sie, wenn neue Windows-Betriebssysteme herauskommen, alsbald mit den notwendigen Treibern versorgt werden. Soft- und Hardware sind ausgezeichnet, allerdings lässt der Support wegen seines saftigen Preises doch etwas zu wünschen übrig.

Teles S0 PCI

Typ: Interne ISDN-PCI-Steckkarte
Preis: ca. 300 Mark

Elsa Microlink ISDN

Wer sich davor scheut an seinem Rechner herumzuschrauben, der kann ISDN auch in externer, anstatt in einer internen Variante bekommen. Das Microlink ISDN kommt in einem separten Kästchen daher, bei dem Sie eine LED-Anzeige über den Zustand Ihrer ISDN-Leitung auf dem Laufenden hält. Angeschlossen wird das Microlink-Modem über eine freie serielle Schnittstelle. Die Installation ist kinderleicht – außerdem entfallen mögliche CAPI-Konflikte, wie sie bei internen Modellen auftreten können. Das Elsa ISDN-Modems gestattet einen Fax-Betrieb mit bis zu 64.000 bit/s, mitgeliefert werden Anrufbeantworter-Software, Terminalprogramm, ein Flash-ROM, Zugangs-Software für die gängigen Online-Dienste und eine sechs Jahre gültige Garantie. Sollten Sie sich für ISDN entscheiden, dann empfehlen wir Ihnen, statt einer Steckkarten-Lösung zur besseren, externen Variante zu greifen, da Sie sich damit einiges an möglichem Ärger ersparen.

Elsa Microlink ISDN

Typ: Externer ISDN-Adapter
Preis: ca. 280 Mark

AVM Fritz PCI

Im Lieferumfang enthalten ist die ISDN-Karte, ein ISDN-Anschlusskabel, sowie die Fritz-CD mit den Treibern und der Programmsoftware. Nach einfacher Installation der Steckkarte in einem PCI-Steckplatz werden die CAPI-Treiber und die Software installiert, worauf die Karte einsatzbereit ist. Zur Standardausstattung gehören ein Faxprogramm, ein Anrufbeantworter, ein Terminalprogramm und der T-Online-Decoder mit einem Start-Gutschein von 50 Mark. Vorbildlich ausgefallen ist das üppige Handbuch, und Schule machen sollte die kostenfreie Hotline. Im Gegensatz zu anderen Herstellern verspricht AVM auch kostenlose Treiber-Updates. Hier können Sie sich darauf verlassen, dass selbst für künftige Betriebssysteme die passenden Treiber nach kurzer Zeit zur Verfügung stehen. Bei No-Name-Produkten oder Herstellern aus Fern-Ost ist dies meist nicht der Fall. Da bleibt ihnen später nichts anderes übrig, als eine neue ISDN-Karte zu kaufen. Mit der Fritz-Card hingegen sind Sie bestens bedient. Fünf Jahre Garantie gibt AVM auf seine PCI-Steckkarte. Deshalb empfehlen wir sie ohne irgendeine Einschränkung.

AVM Fritz PCI

Typ: Interne ISDN-PCI-Steckkarte
Preis: ca. 200 Mark

Doktor Modem und Mister ISDN

Eine weitere Möglichkeit der Datenübertragung stellen so genannte Hybrid-Adapter dar, die sowohl mit ISDN-Modems, als auch mit analoger Hardware kommunizieren können. Für Spieler ist das jedoch nur dann interessant, wenn sie per Direktwahl (nicht übers Internet) mit einem Freund ein Spielchen austragen möchten, der kein ISDN-, sondern ein analoges Modem zuhause stehen hat. Allerdings werden solcherlei Geräte durch die weite Verbreitung des Internet und die höheren Gebühren für eventuelle Ferngespräche für Spieler zunehmend uninteressant. Der letzte Schrei sind derzeit ADSL-Karten, wie sie beispielsweise die Telekom mit ihrem AT-2400 T PCI-Kärtchen präsentiert. Zwar ist solch eine Karte recht günstig zu haben (ca. 50 Mark), allerdings sind die restlichen ADSL-Kosten recht happig (siehe Extra-Kasten auf Seite 212 von diesem Special).

Zyxel Elite 2864 D

Das Elite 2864 D von Zyxel ist in der Lage mit analogen Modems und ISDN-Geräten zu kommunizieren. An der Frontseite sind 21 LEDs untergebracht, die Sie über den Zustand der Datenübertragung informieren. Das ist sehr praktisch – ISDN-Karten bieten solch eine Option nicht, außer es ist eine speicherresistente Software geladen, die allerdings nur unter Windows, nicht aber in Spielen über den Stand der Dinge unterrichtet. Auch das Zyxel-Modem ist ein Sonderling, den Sie eigentlich nur kaufen sollten, wenn Sie mit Freunden eine Modem-Direktverbindung herstellen möchten. Ansonsten verhält sich das Elite 2864 D nämlich wie ein ganz normales ISDN-Modem – so was ist aber auch in Form eines bloßen ISDN-Gerätes oder einer ISDN-Steckkarte wesentlich günstiger zu haben. Die Leistung und Ausstattung des Zyxel gehört zum Besten, was Sie derzeit von einem ISDN-Hersteller bekommen. Der Preis ist mit seinen 800 Mark für Spieler allerdings sehr deftig ausgefallen.

Zyxel Elite 2864 D

Typ: Externes ISDN-Gerät mit Modem-Funktion
Preis: ca. 800 Mark

AT-2400 T PCI

Eine ADSL-Leitung alleine reicht nicht aus – Sie benötigen natürlich noch die passende Hardware. Und die kommt in Form einer 32-Bit-Netzwerkkarte daher. Die Ethernetkarte AT-2400 T PCI ist die Standard-PCI-Steckkarte, die momentan von der Telekom zum moderaten Preis von 50 Mark an ADSL-Kunden verkauft wird. Die PCI-Steckkarte begnügt sich mit einem PCI-Steckplatz nach PCI 2.0 Standard.



Zwar ist die Karte kein 100 MBit-, sondern ein 10 MBit-Modell, doch das ist wegen des ADSL-Speeds auch nicht erheblich. An Software liegen der Karte die Treiber für Windows 95, 98, 3.X und NT 3.51/4.0 bei. An eine OS/2- und Linux-Treiberversorgung wurde auch gedacht – allerdings wird das für Spieler weniger von Interesse sein. Eine externe Variante ist von der Telekom bisher noch nicht vorgesehen.

AT-2400 T PCI

Typ: ADSL-Steckkarte
Preis: ca. 50 Mark

Elsa Microlink ISDN/TL V.34

Auch das Microlink ISDN/TL V.34 ist ein Vertreter der Hybrid-Serie. Das bedeutet, dass es zwar nur an einen ISDN-Port anschliessbar ist, dafür können Sie aber mit ISDN-Hardware und analogen Geräten der Gegenstelle kommunizieren. Egal, ob ihr Freund ISDN oder ein analoges Modem besitzt, einem Spielchen per Modem-Direktverbindung steht nichts im Wege. Ansonsten fungiert der Microlink Zwitter-Adapter wie ein normales ISDN-Gerät. An Software wurde dem ISDN-Modem die von Elsa gewohnt hochwertige Software beigelegt. Vom Faxprogramm, über Anrufbeantworter und diverser Software liegt bis auf ein Filetransfer-Programm alles bei, was wichtig ist. Dank des eingebauten Flash-ROM stellen zukünftige Updates der Firmware kein Problem dar. Dennoch ist das Microlink Modem für die Sonderfähigkeit, mit analogen Modems zu kommunizieren, mit 800 Mark zu teuer ausgefallen. Da empfehlen wir Ihnen, besser zu günstigeren ISDN-only Lösung zu greifen. Solche Modems besitzen zwar nicht die Möglichkeit, sich auch mit analogen Teilnehmern über eine Direktverbindung zu verbinden – erfüllen aber denselben Sinn und Zweck wie die Hybrid-Lösungen. Da Spieler ihre Duelle hauptsächlich über das Internet austragen (und nicht mehr wie in alten Zeiten über eine Direktverbindung) ist der Kauf eines Zwitter-Modells eigentlich nicht notwendig. Dennoch kann es sein, dass Sie mit einem Freund über eine direkte Telefonverbindung spielen möchten – und da kommt das Elsa-Modell genau richtig. **(jr)**

Elsa Microlink ISDN/TL V.34

Typ: Externes ISDN-Gerät mit Modem-Funktion
Preis: ca. 800 Mark

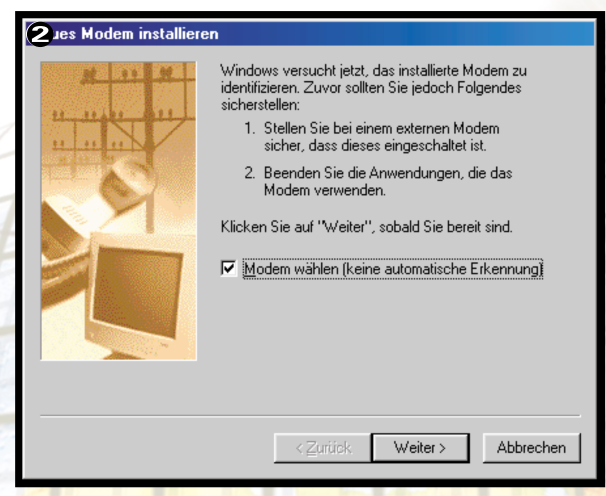


Verbindung erfolgreich!

Wir zeigen Ihnen im Folgenden, wie Sie eine Verbindung von ihrem Windows-Rechner zum Internet-Provider herstellen. In unserem Beispiel führen wir die Konfiguration eines Windows-Rechners zum Netzanbieter UUnet durch.

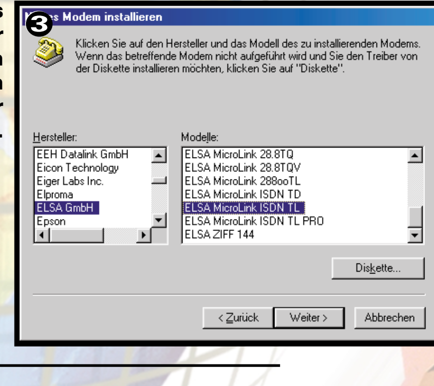


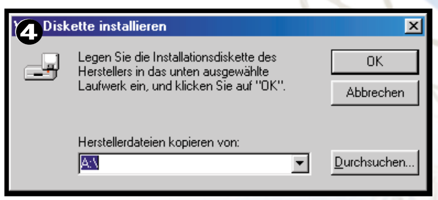
❶ Zunächst einmal müssen Sie Ihr Modem am System anmelden. Anschließend folgt die Eintragung der Provider-spezifischen Angaben wie Rufnummer und zu verwendendes Protokoll. All das geschieht über den Punkt »Neue Verbindung erstellen«. Dorthin gelangen Sie über einen Doppelklick auf das Arbeitsplatz-Symbol auf dem Desktop. Daraufhin klicken Sie dort auf das Symbol DFÜ-Netzwerk. Und dort erscheint auch schon das gesuchte Icon.



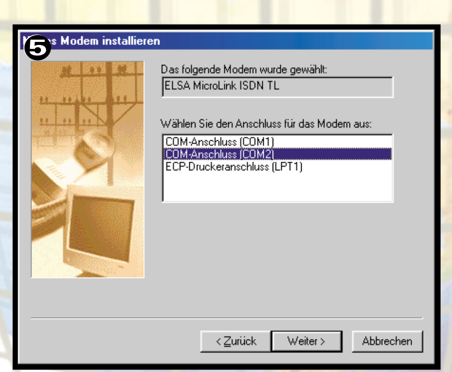
❷ Da noch kein Modem installiert ist, fragt Windows Sie, ob Sie das Modem automatisch erkennen lassen möchten, oder ob Sie es lieber aus einer Liste vorhandener Standardmodems auswählen. Hier setzen Sie ein Häkchen in das Feld »Modem wählen«, da Sie hierüber den passenden Treiber für Ihr Gerät installieren können.

❸ Wenn Sie Glück haben, ist das Modem schon in der Liste der von Windows unterstützten Modellen untergebracht. Dann wählen Sie einfach den Hersteller und das passende Gerät aus.





❹ Sollte Ihr Modem leider nicht in der Liste integriert sein, so halten Sie am besten die passenden Treiber parat, die jeder Modem-Software beiliegen. Anschließend wird der bisher unbekannte Treiber in die Windows-Liste mit aufgenommen.



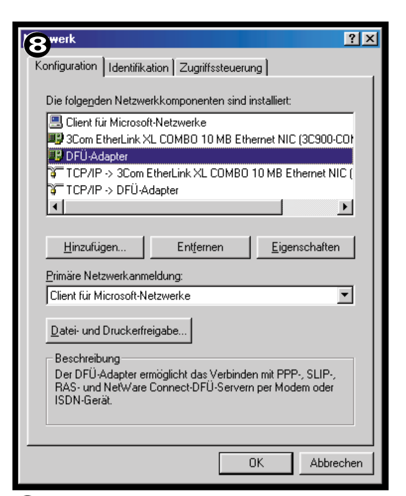
❺ Damit das Gerät auch richtig angesprochen wird, muss noch der passende Port ausgewählt werden. Modems schließen Sie am besten an den COM-Port 2 an.



❻ Ab jetzt erkennt das System das angeschlossene Modem. Daraufhin geht das Installationsprogramm zur Einrichtung der Provider-Daten über. Hier benennen Sie den Namen des anzuwählenden Computers.



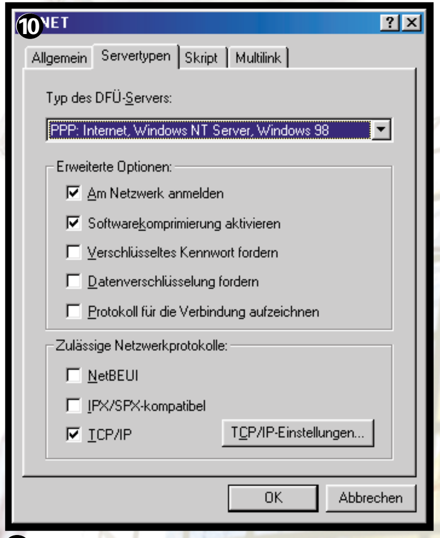
❼ **Dann fragt das Installationsprogramm Sie nach der Rufnummer und der Ortsvorwahl des Providers.**



❽ **Sollte das DFÜ-Netzwerk noch nicht auf Ihrem System installiert sein, so richtet Windows 98 es nun ein.**

❾ **Jetzt erscheint im DFÜ-Netzwerk ein zusätzliches Symbol mit dem sie die Verbindung zu Ihrem Provider herstellen können.**



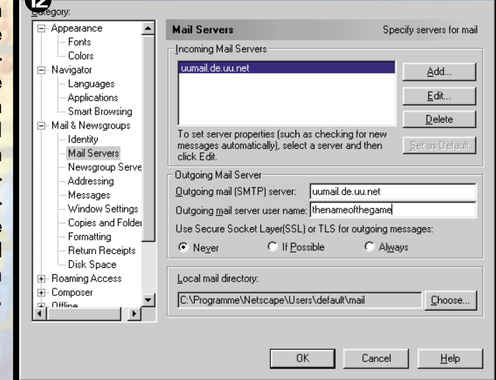


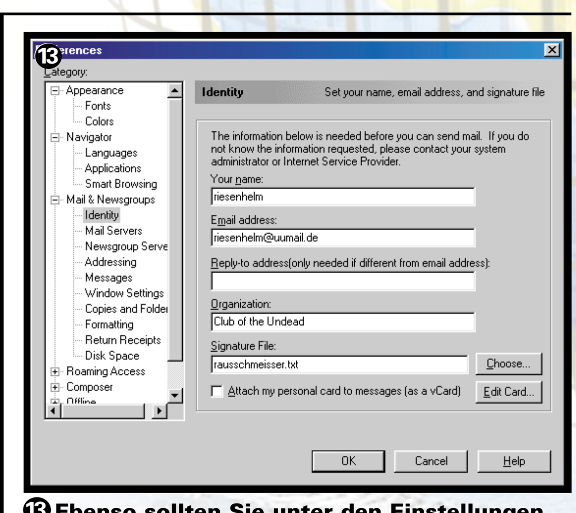
❿ **Ein Rechtsklick auf das neue Verbindungssymbol startet die Eigenschaften der DFÜ-Verbindung. Dort sollten die Kontrollfelder »NetBEUI« und »IPX/SPX-kompatibel« deaktiviert sein. Außerdem muss der DFÜ-Server vom Typ »PPP: Internet, Windows NT Server, Windows 98« sein.**

Verbinden mit
UUNET
Benutzername: chiefjustice
Kennwort: ************
Kennwort speichern
Rufnummer: 54748122
Standort: Neuer Standort
Wählparameter...
Verbinden
Abbrechen

⓫ **Jetzt steht der Verbindung zum Provider nichts mehr im Wege. Nun geben Sie den Benutzernamen und das Passwort (je nach Provider können Sie sich beides selbst aussuchen oder bekommen Name wie Passwort vom Netzanbieter vorgeschlagen) in die entsprechenden Felder ein.**

⓬ **Damit Sie auch E-Mails empfangen können, sollten Sie noch die entsprechenden Programme konfigurieren. In unserem Beispiel verwenden wir den Netscape Communicator 4.7. Dort tragen Sie die Adresse des Mail-Servers und Ihren User-Namen ein.**





⓭ **Ebenso sollten Sie unter den Einstellungen noch Ihre zugewiesene E-Mail-Adresse und Ihren Namen eintragen. Sämtliche Angaben erhalten Sie vom jeweiligen Provider, nachdem Sie sich angemeldet haben.**

ssword Entry Dialog
Password for mail user eac1687552@uumail.de.uu.net:
OK
Cancel

⓮ **Möchten Sie Ihre E-Mails lesen, so ist die Eingabe Ihres Passworts nötig, das Sie auch schon zur Einwahl auf den Provider-Server verwenden.**



Ich will da rein!

Bei so vielen Anbietern geht im Provider-Dschungel schnell der Überblick verloren. Wir haben für Sie die Angebote der wichtigsten zusammengestellt.

Spektakuläre Zuwächse verzeichnen derzeit Firmen, die PC-Benutzern den begehrten Zugang zum Internet verschaffen. Allen voran die Telekom-Tochter T-Online (mit inzwischen 3,6 Millionen Kunden) und der deutsche Ableger der amerikanischen Firma AOL (über eine Millionen Nutzer) meldeten in den letzten Monaten einen regelrechten Boom und senkten gleichzeitig drastisch ihre Preise.

Aber nicht nur die genannten Online-Dienste freuen sich immer größerer Beliebtheit, auch reine Zugangsanbieter, so genannte Internet-Provider, bekommen heute verstärkt Zulauf.

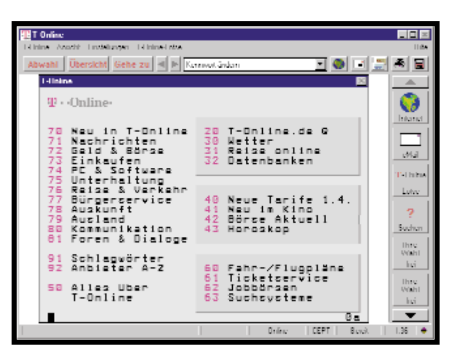
Zusätzlich ist in diesem Jahr ein neues Angebot von Telefongesellschaften und den Internet-Providern interessant geworden: »Internet-by-Call«. Dieser Begriff bezeichnet einen Service, bei dem sich der Nutzer bei Bedarf einfach über einen allgemein gültigen Nutzernamen und ein ebenfalls für alle Teilnehmer gleiches Passwort einwählt.

Die Online-Dienste

Die beiden bedeutendsten Dienste auf dem deutschen Markt sind AOL und T-Online. Compuserve, der traditionsreichste Dienst und inzwischen eine AOL-Tochter, konnte vom Boom nicht profitieren und liegt derzeit mit etwa 200 000 Kunden deutlich hinter den beiden großen Konkurrenten. Alle drei bieten ein eigenes Info- wie Unterhaltungsangebot und schlagen darüber hinaus die Brücke ins Internet. Die Kunden erhalten in jedem Fall eine mehr oder minder komfortable Zugangssoftware, mit der man sowohl interne Angebote als auch Internet-Seiten ansteuert kann. Während man für viele Internet-Services spezielle Plug-Ins (Zusatzprogramme) benötigt, ist das Themenangebot von AOL & Co. auf die Zugangssoftware abgestimmt, nur bei Versionsänderungen werden Neuinstallationen oder größere Downloads nötig.

Gigant: T-Online

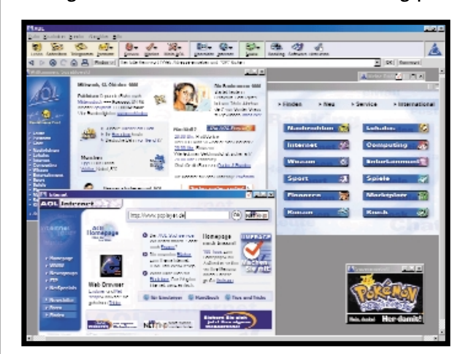
T-Online ist mit derzeit 3,6 Millionen Kunden der größte deutsche Internet-Dienst. Der vom wenig erfolgreichen Bildschirmtext (BTX), über Datex-J zu T-Online mutierte Service der Deutschen Telekom bietet solide Internet-Verbindungen und nach wie vor ein recht großes Angebot an Informationen und Dienstleistungen durch Dritte. Legendär sind nicht nur die Steuertasten »#« und »*«, sondern auch die ersten Online-Shops und das beliebte Homebanking, mit denen T-Online seinen Durchbruch in der Gunst der deutschen Anwender schaffte. Inzwischen hat das Unternehmen seine Preise deutlich gesenkt. Seit Oktober ’99 zahlen die T-Online-Kunden beim eco-Tarif acht Mark monatlich bei zwei Freistunden und fünf Pfennig pro Minute (für Internet- und Telefongebühr). Zusätzlich gibt es mit den Tarifen T-Online speed 50/100 Angebote, bei denen man für 99 bzw. 149 Mark 50 oder 100 Online-Stunden im Voraus abonnieren kann. Ab November wird mit T-Online pro ein weiterer Tarif eingeführt werden: Die Grundgebühr beträgt dabei 19,90 Mark, dafür liegt der Minutenpreis lediglich bei drei Pfennig. Wichtig: eine Pauschale pro Verbindung berechnet T-Online jetzt bei keinem seiner Tarife mehr.



T-Online pro: Wer ab November 19,90 Mark Grundgebühr zahlt, surft für nur noch 3 Pfennig pro Minute.

Familienfreundlich: AOL

Schwerpunkte des AOL-Angebots liegen in der Unterhaltung, Zielgruppe sind private Nutzer vom Schüler bis zum Rentner. Besonders beliebt sind beispielsweise die vielen Chat-Räume, in denen man sich mit anderen AOLern rund um die Welt per Tastatur unterhalten kann. AOL bietet für die monatliche Grundgebühr von 9,90 Mark gleich fünf E-Mail-Adressen an – da freut sich die ganze Familie. Allerdings kann trotzdem immer nur ein Nutzer online sein. Die Gebühren für die Telefonverbindung zu AOL betragen 3,9 Pfennig pro Minute zuzüglich einer Pauschale von 6 Pfennig pro Verbindung. Die Gebühren rechnet AOL inzwischen selber ab, der Kunde erhält eine separate Rechnung. AOL ist bundesweit unter der Einwahl 01914 erreichbar.



Familienfreundliches Angebot: 900.000 Kunden sind von AOL Deutschland überzeugt.

Vom Boom abgehängt: Compuserve

War Compuserve Anfang der 90er der beliebteste Online-Dienst neben Datex-J, so hat die AOL-Tochter inzwischen reichlich Federn lassen müssen. Lediglich 200 000 deutsche Kunden hat das Unter-

Provider im Vergleich

Netzanbieter	Grundpreis pro Monat	Gebühr pro Minute oder Stunde	Freistunden
T-Online	8 Mark	5 Pfennig pro Minute	2
T-Online	19,90 Mark	3 Pfennig pro Minute	–
AOL	9,90 Mark	6 Pfennig pro Minute	–
Compuserve	9,95 $	2,95 $ pro Stunde	5
Mobilcom	-	5 Pfennig pro Minute	-
Talkline	19,90 Mark	3,98 Pfennig pro Minute	500 Minuten
Talkline	59,90 Mark	2,99 Pfennig pro Minute	2000 Minuten
UUNET	7,50 Mark	6 Pfennig	2

nehmen laut eigener Aussage trotz des ungebrochenen Internet-Booms, Zielgruppe sind inzwischen verstärkt professionelle Nutzer. Gründe für die Stagnation gibt es viele. Immer noch werden beispielsweise die Gebühren auch bei uns in Dollar abgerechnet und sie schwanken deshalb mit dem Dollarkurs. Beim »Standard Preisplan« fallen monatlich 9,95 US-Dollar an, damit sind fünf Freistunden abgegolten. Jede weitere Online-Stunde wird mit 2,95 Dollar berechnet. Für zusätzliche 15 Dollar monatlich sind insgesamt 20 Stunden kostenlos und jede weitere Stunde kostet 1,95 Dollar (Super Sparplan). Abgerechnet wird über das Kreditkartenkonto oder per Bankeinzug, was allerdings in Österreich nicht möglich ist. Auf der Systems ’99, Ende Oktober, sollte die lang erwartete Zugangssoftware Compuserve 2000 vorgestellt werden.

Durchblick im Internet

Eine hervorragende Übersicht über Anbieter von Internet-by-Call finden Sie im Internet bei Teltarif.de (http://www.teltarif.de/a/internet.html). Die Angebote sind geordnet nach Anbietern mit/ohne Anmeldepflicht und regional operierende Gesellschaften. Eine weitere Übersicht finden Sie unter der Adresse http://www.internet-by-call.org/, die Daten waren bei unserem Besuch allerdings nicht aktuell und standen laut Hinweis zur Bearbeitung an.

Alternative: Internet-by-Call

Die Alternative zu den großen Online-Diensten ist Internet-by-Call. Unter Windows muss man dafür lediglich eine DFÜ-Verbindung einrichten und die Zugangsdaten wie Einwahlnummer, Nutzername und Passwort eintragen (mehr dazu ab Seite 216). Abgerechnet wird bei dieser Variante über Minutenpreise, die Gebühren werden in den meisten Fällen über die Telekom-Rechnung abgebucht. Oft ist für die Nutzung solcher Internet-by-Call-Dienste nicht einmal eine Anmeldung erforderlich, beispielsweise bei UUnets »knuut by call« oder dem entsprechenden Angebot von Mobilcom. Vorteil: Der Anwender legt sich nicht fest, kann auf Gebührenänderungen blitzschnell reagieren und jeweils über den günstigsten Anbieter surfen.

Mobilcom »01019 Freenet«

Der Standardtarif von 01019 Freenet, dem Internet-Angebot der Firma Mobilcom, beträgt fünf Pfennig pro Minute für freies Internet-by-Call ohne Grundgebühr oder Mindestumsatz. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich. Der Nutzer kann eine E-Mail-Adresse (Format NAME@01019freenet.de)



Mit 5 Pfennig sind Sie dabei: Die Mobilcom-Tochter Freenet verlangt 5 Pfennig pro Minute, billiger wird es durch fixe Abonnements.

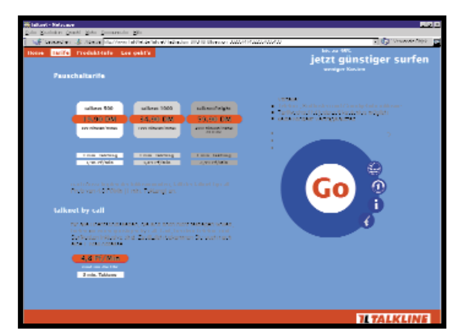
beantragen. Die maximale Größe von Mails beträgt 1 MByte. Zusätzlich kann eine auf 5 MByte Datenvolumen begrenzte eigene Homepage mit dem Adressformat www.01019freenet.de/NAME genutzt werden. Die Einbindung von CGI-Skripten oder Uploads von Java-Applets werden allerdings nicht unterstützt.

Wer häufig und lange im Internet surft, der kann bei Mobilcom 20 Internet-Stunden monatlich im Abonnement abnehmen, das Angebot trägt den Namen 01019Power Tarif. Die Minute kostet dann innerhalb dieser 20 Stunden 3,3 Pfennig, zuzüglich einmalig sechs Pfennig pro Verbindungsaufbau.

Sie können sich bei 01019 Freenet (http://www.01019freenet.de/) online anmelden, die Telefonnummer wird dann freigeschaltet.

Talkline

Für 4,8 Pfennig pro Minute bringt Talkline (www.talkline.de) seine Kunden rund um die Uhr ins Internet. Dabei wird allerdings im 3-Minuten-Takt abgerechnet, eine Verbindung kostet also mindestens knapp 14 Pfennig. Die Nutzer erhalten auf Wunsch eine E-Mail-Adresse. Zusätzlich zu dieser Call-by-Call-Lösung kann der Talkline-Kunde zwischen drei Angeboten wählen, die auf Mengenrabatten basieren und im Minuten-Takt berechnet werden. Talknet 500 kostet monatlich 19,90 Mark, darin sind 500 Minuten enthalten, das ergibt 3,98 Pfennig pro Minute.



Günstiger Anbieter für Internet-by-Call: Talkline verlangt rund um die Uhr 4,8 Pfennig pro Online-Minute.

Bei Talknet 1000 werden 34,90 Mark monatlich berechnet, enthalten sind 1000 Minuten (3,49 Pfennig/Minute). Und wer sehr viel und hauptsächlich noch nachts surft, für den ist Talknet@night interessant: Für 59,90 Mark pro Monat kann zwischen 20 und 8 Uhr morgens 2000 Minuten lang gesurft werden (2,99 Pfennig/Minute). Sind die vorher gekauften Minuten ausgeschöpft, werden bei allen drei Modellen 4,8 Pfennig pro Zusatzminute berechnet.

knUUt von UUnet

Auch das Dortmunder Unternehmen UUnet bietet mit »knUUt by Call« (www.knuut.de) einen Internet-Zugang für Jedermann und kommt ohne Anmeldung, Grundgebühr und Mindestsumme aus. Die Minutenpreise liegen bei 5,5 Pfennig in der Hauptzeit und 4,9 Pfennig in der Nebenzeit und am Wochenende. Die Einwahlnummer ist 01088/0191955, Nutzername und Passwort lauten »knuut«.

Wer es komfortabler haben will und zusätzlich einen E-Mail-Account (POP3) benötigt, sollte sich das Angebot »knUUt« einmal ansehen. Die Anmeldung ist hier erforderlich, monatlich werden 7,50 Mark berechnet. Dafür kann der Kunde zwei Stunden kostenlos surfen, jede weitere Minute wird mit sechs bzw. fünf Pfennig berechnet. Zusätzlich stehen 10 MByte für die eigene Website bereit und ein so genannter Homepage-Generator wird kostenlos gestellt Uunet wird täglich von etwa 30 000 Anwendern benutzt, die Steigerungsraten liegen derzeit pro Woche zwischen 10 bis 20 %. **(Ralf Sablowski/jr)**

Spar-Check

Wie beim Telefonieren kann man inzwischen auch beim Internet-Zugang durch die Wahl des richtigen Providers eine Menge sparen. Wer sich heute einen festen Partner für den Internet-Zugang sucht, der sollte auf geringe Grundgebühr bei möglichst vielen Freistunden sowie günstigen Minutenpreisen achten. Wichtig ist zudem die Taktung: Je kürzer die Takte, desto fairer die Abrechnung. Wer nur kurz mal eingegangene Mails durchsehen will, der zahlt bei Tarifen mit langen Takten drauf.
Wer sich nicht fest binden will, findet den richtigen Partner unter den Anbietern von Internet-by-Call. Auch hier gelten die genannten Kriterien wie geringer Minutenpreis und faire Taktung. Besonders für weniger erfahrene PC-Nutzer sind die von einigen Anbietern bereit gestellten Einrichtprogramme interessant.

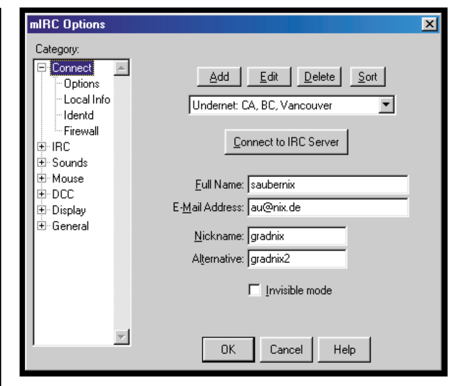


mIRC

Bereits seit dem Beginn des Internet-Booms gibt es ein kostenloses Chat-Programm, das herkömmliche Chat-Webseiten im Vergleich dazu ganz schön alt aussehen lässt.

Über den Begriff Chat-Seiten dürften Sie bereits schon einmal gestolpert sein. Vielleicht waren Sie auch schon mal online und haben auf solch einer Seite Ihre Meinung zum Besten gegeben.

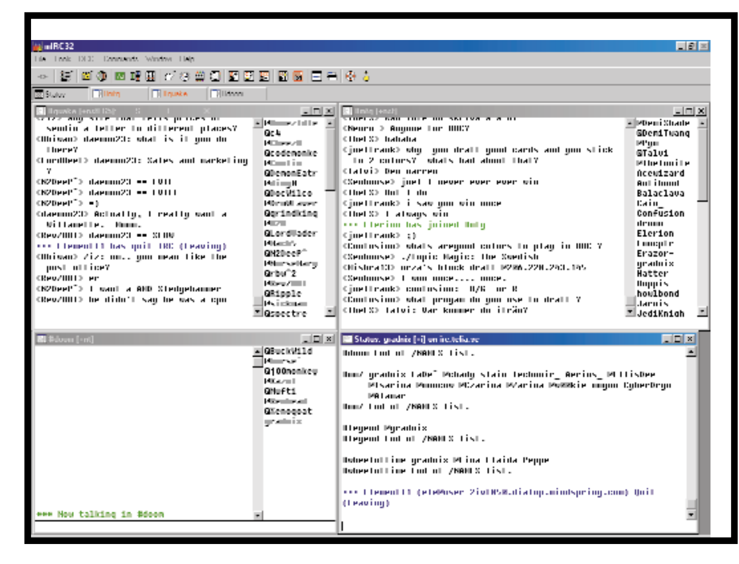
Doch das ist alles Kinderfasching im Vergleich zu dem, was mIRC zu bieten hat. Zunächst einmal ist das IRC (Internet Relay Chat) in mehrere Netze gegliedert. So gibt es beispielsweise das Undernet, das DALnet oder das EFNET, welches am populärsten ist. Auf der ganzen Welt sind gleich mehrere Server mit demselben Netz (z.B. DALnet) vorhanden, was den Vorteil hat, dass sich nicht sämtliche Interessenten auf demselben Server einloggen und so die dortige Maschine in die Knie zwingen. In jedem Netz existieren zahlreiche Diskussions-Foren (manchmal über 12000), in die Sie direkt reinspringen und in Echtzeit mitschreiben können. Das bedeutet, dass der von Ihnen gerade eben eingetippte Text bereits nach ein paar Sekunden auf dem Bildschirm der Channel-Teilnehmer angezeigt wird. Der Fantasie wurde bei den Channel-Namensgebungen keine Grenze gesetzt. Von Spielen (#quake), über Großstädte (#paris, #newyork), bis hin zu aktuellen Ereignissen (#eclipse) werden Sie immer das für Sie passende Thema finden – allerdings sollten Sie, wie auch im restlichen Internet, der englischen Sprache mächtig sein, da 95% des Schriftverkehrs in ihr stattfindet. Natürlich gibt es auch deutschsprachige Channels. Sind Sie mutig und ausdauernd genug, können Sie auch einen eigenen Channel ins Leben rufen, um den Sie sich aber laufend kümmern müssen.



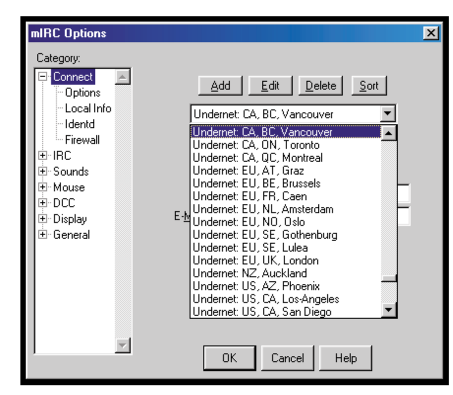
Bevor die Chatterei so richtig losgeht, müssen Sie eigentlich nur noch ihren Namen und ein Pseudonym eingeben.

Wie funktioniert das?

Haben Sie sich erst einmal in einen Server eingeloggt, gilt es, die für Ihren Geschmack passenden Chat-Foren aufzustöbern. Dazu geben Sie im Status-Fenster entweder »/list« ein oder Sie drücke die rechte Maustaste, worauf ein Kontext-Fenster aufpoppt. Darin sehen Sie noch weitere Menüpunkte, über die Sie die wichtigsten Funktionen von mIRC ansteuern – oder eben das List-Kommando per Mausklick eingeben. Um in einen Channel einzusteigen, geben Sie in der Kommandozeile »/join«, gefolgt vom Namen des Channels ein. Das sieht etwa so aus: »/join#-quake3«. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, bietet mIRC Anfänger-Foren, in denen erfahrene IRC-Benutzer Hilfestellung leisten. Ein Forums-Bildschirm stellt Ihnen auf der rechten Seite die Teilnehmer der Diskussion dar, während auf der linken Seite die eingetippten Texte angezeigt sind. Möchten Sie mitreden, so brauchen Sie nur den Text einzugeben und Enter zu drücken. Schon können alle Teilnehmer lesen, was Sie bewegt. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, private Nachrichten an Teilnehmer zu verschicken. Dazu verwenden Sie das Kommando »/query«. Auch hier können Sie sich die Tipperei durch einen Rechtsklick mit der Maus auf den Namen im rechten Fenster ersparen. Von dort aus ist es auch möglich, Dateien an ihren Gesprächspartner zu übermitteln. Dieses Verfahren wird als DCC-File-Transfer bezeichnet, eignet sich jedoch nicht zur Versendung von allzu großen Datenpaketen, da die Geschwindigkeit über die IRC-Server dafür nicht ausreichend groß ist. **(jr)**



Chatten bis die Tasten schmelzen. Hier reden wir gerade in drei Foren gleichzeitig mit.



Schnell noch einen Server ausgewählt und gleich chatten wir mit Gott und der Welt.

Programmname: mIRC
Internetadresse: www.mirc.com
Aktuelle Version: 5.61
Größe der Datei: 926 KByte

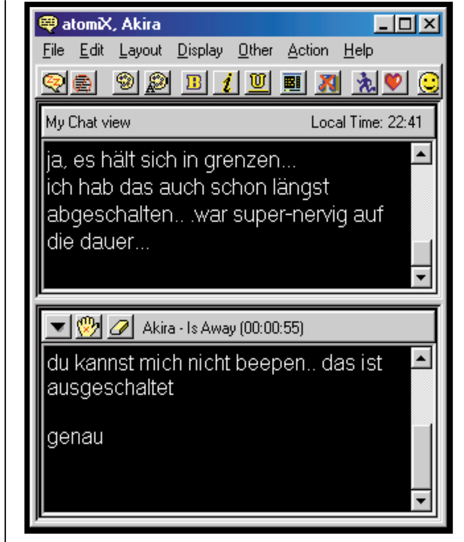
ICQ



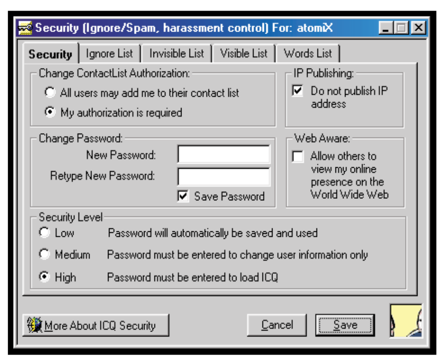
Stellen Sie sich vor, auf Anhieb zu sehen, ob jemand aus Ihrem Freundeskreis online ist oder nicht. Traum oder Realität?

Anders als im Chat-Programm auf der vorangegangenen Seite, müssen Sie sich mit ICQ nicht in einen Channel einloggen, um zu sehen, wer von Ihren Bekannten gerade online ist.

Vielmehr führen Sie ein Adressbuch, in welchem Sie mit einem Blick sehen, wer sich gerade im Internet herumtreibt. Um das zu ermöglichen, muss ICQ aber sowohl auf Ihrem, als auch auf dem Computer Ihrer Freunde installiert sein. Ist das der Fall, so blinkt Ihr Name nach erfolgreicher Einwahl ins Internet auf der Liste Ihrer Bekannten. Damit diese Sie aber überhaupt in ihre Liste aufnehmen können, müssen sie erst Ihre Adresse kennen. Jene Adresse ist die so genannte ICQ-Nummer (zum Beispiel 19344322). Sie ist zu vergleichen mit einer Telefonnummer, da es auch hiervon jeweils nur ein einziges Exemplar gibt. Sobald Sie das erste Mal ICQ installieren, wird Ihnen die ICQ-Nummer zugeteilt. Ab sofort sind Sie unter dieser Nummer auf dem ICQ-Server registriert und Ihre Freunde können Sie in die persönliche Kontakt-Liste aufnehmen. Mittlerweile wird unter Computerspielern, die sich im Internet treffen keine E-Mail-Adresse ausgetauscht, sondern lediglich die ICQ-Nummer. Alles weitere lässt sich dann später über ICQ regeln, zumal dort auch weitere Informationen über den Benutzer abrufbar sind (diese müssen natürlich erst einmal vom jeweiligen User eingetragen werden).



In einem Chatfenster können Sie mit Ihren Freunden um die Wette tippen.



Die Übertragung der IP-Adresse können Sie zur Sicherheit abschalten.



Bevor Sie Nachrichten an jemanden verschicken, sollte Ihnen die ICQ-Nummer des Gesprächspartners bekannt sein.

In neueren Versionen ist es auch möglich, ein kleines Bild zu veröffentlichen, das sich neue Freunde auf Wunsch herunterladen können.

Optionen in Hülle und Fülle

Eine Beschreibung des vollen Funktionsumfangs würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Sollten Sie einen Internetzugang haben, dann empfehlen wir Ihnen einen baldmöglichen Download des kostenlosen Programmes – es lohnt sich. (Siehe Info-Kasten rechts).

Die erste Möglichkeit, sich mit einem Freund online zu unterhalten, ist ihm eine einfache Message zu schicken. Ebenso können Sie sich mit ihm in Echtzeit unterhalten, indem Sie die Chat-Möglichkeit anwählen. Daraufhin poppt ein Fenster auf, in dem Sie das Geschriebene Ihres Gegenübers sofort sehen können. Es sind auch Chat-Sessions mit mehreren Teilnehmern möglich – quasi wie eine Telefonkonferenz, nur eben mit beliebig vielen Partizipanten. Auch kleine Dateien oder Voice-Mails lassen sich per ICQ verschicken. ICQ ist ein Programm, das bei Online-Betrieb eigentlich immer im Hintergrund laufen sollte, damit Sie sehen, wer aus Ihrem Bekanntenkreis sich gerade im Internet herumtreibt. Haben Sie keine Lust, sich mit jemandem zu unterhalten, können Sie sich auch unsichtbar machen oder nur für eine bestimmte Gruppe von ausgewählten Leuten sichtbar sein. Die Möglichkeiten von ICQ werden von Version zu Version größer – Sie lesen ja immer noch, jetzt wird's aber schleunigst Zeit, die Telefonleitung damit zu belasten. **(jr)**





Mit ICQ erkennen Sie auf Anhieb, wer aus Ihrem Freundeskreis gerade online ist, sofern auf dem anderen Rechner ebenfalls ICQ installiert ist.

Programmname: ICQ
Internetadresse: www.mirabilis.com
Aktuelle Version: 99b Beta 3.19
Größe der Datei: 5086 KByte

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	–
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	–
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Havas	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Codemasters	0190 90 00 45	–	www.codemasters.com
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	–
DID	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Disney Interactive	069 66 56 85 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.de
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
Ego Soft	siehe THQ	–	www.thq.de
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-20 Uhr, Fr 12-16 Uhr	www.empire-us.com
Europress	–	–	www.www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	www.thq.de
Gametek	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de/shop
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Guillemont	0211 338 00 44 66	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.guillemont.com
Hasbro Interactive	08105 42 72 76	Mo-Fr 14-18 Uhr	HILFE@hiuk.com
Havas Interactive	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Havas	–	www.sierra.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
Innonics	0511 33 61 37 90	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.innonics.de/service
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	www.thq.de
Interactive Magic	08105 22 11 26	Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
JoWood	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe THQ	–	www.thq.de
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe THQ	–	www.softgold.com
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	www.softgold.com
SCI	siehe THQ	–	www.softgold.com
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
T + E	siehe THQ	–	www.thq.de
Take 2	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	www.thq.de
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.thq.de
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.thq.de
Toca	siehe THQ	–	www.thq.de
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	–
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Union Reality	siehe THQ	–	www.thq.de
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	www.thq.de
Vipcord Games	siehe THQ	–	www.thq.de
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com

Technik Treff



Henrik Fisch beantwortet Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

DirectX 7.0

Seit einigen Wochen gibt es bei Microsoft DirectX 7.0 zum Download. Bringt die neue Version jetzt schon Vorteile oder sollte man mit dem Upgrade vielleicht noch warten?
(Heiko Mirsch)

Wir haben uns sofort auf der Microsoft-Website schlau gemacht (www.microsoft.com/DirectX/) und Folgendes in Erfahrung gebracht: DirectX 7.0 soll schneller und für Entwickler noch einfacher zu handhaben sein. So hat Microsoft eine Schnittstelle eingebaut, mit der bereits eine eventuell vorhandene Hardware dreidimensionale Objekten dreht (nennt man im 3D-Jargon übrigens »Transformation«). Bisher erledigte das bei Direct3D immer der PC-Prozessor. Das Ganze wird flotter und dadurch können die Programmierer wiederum mehr Polygone darstellen, was die 3D-Szenen realistischer gestaltet. Außerdem unterstützt DirectX 7.0 jetzt »Environment Mapping«, 3D-Brillen werden bedacht und es bietet auch neue Algorithmen für 3D-Audio. Visual-Basic-Programmierer wird noch etwas freuen: das neue DirectX 7.0 kann nämlich jetzt auch von dieser Programmiersprache aus angesprochen werden.

Microsoft spricht übrigens generell von einer 20-prozentigen Steigerung der Geschwindigkeit bei DirectX 7.0 gegenüber DirectX 6.1, also auch für Routinen, welche die neuen Funktionen gar nicht nutzen und noch für den Vorgänger programmiert wurden.
Generell würden wir das neue System aber erst dann installieren, wenn ein Spiel speziell dafür programmiert wurde (DirectX 7.0 wird ab jetzt sowieso zwangsweise den Spielen beiliegen). Ganz nach dem Motto: »Never change a running system« (frei übersetzt: Verändere niemals ein gut laufendes System). In der Vergangenheit war es ja nun öfters so, dass ein neues DirectX nach der Installation schon mal den PC lahm gelegt hat. Von daher: Abwarten! Wer trotzdem mutig ist bekommt die neue Version unter der angegebenen URL – und dort sogar schon in der deutschen Version.



Unter http://www.microsoft.com/DirectX/ erfährt man alles Wissenswerte über die neue 7er-Version von DirectX und kann auch eine deutsche Variante downloaden.

Soundkarte zirpt

Ich benutze meine Soundkarte nicht nur zum Spielen, sondern will damit auch Musik machen. Ein Stück habe ich jetzt mal auf CD gebrannt und bei einem Freund über die Anlage angehört. Dabei haben wir ein merkwürdiges Zirpen in den leisen Passagen ausmachen können. Auch über Kopfhörer war dies zu hören. Woher kommt das?
(Schwarzes Brett)

Zwei mögliche Gründe: zum einen erzeugen Störquellen im PC die Geräusche (Festplatte, Grafikkarte, SCSI-Controler), zum anderen brummen die externen Geräte (Synthesizer, Mischpult). Versuchen Sie im ersten Fall die Soundkarte so weit weg wie möglich von der Festplatte, der Grafikkarte oder dem SCSI-Controler einzubauen. Zum Beispiel: Soundkarte ganz unten, alles andere nach oben. Das geht natürlich – bedingt durch die Bauart des Motherboards – nicht immer. Außerdem sollte man die Festplatten- und SCSI-Kabel (sofern vorhanden) nicht unbedingt an der Soundkarte vorbeiführen.
Ein eventuelles Brummen im Sound nennt man »Netzbrumm«. Der entsteht, wenn elektrische Geräte über mehr als eine Masseleitung miteinander verbunden sind. Bei Monitor- oder SCSI-Signalen macht das normalerweise nichts. Bei Audio hört man das Brummen aber in Form der 50-Hz, die in Deutschland in der Netzspannung »enthalten« sind. Deshalb sollte man alle Geräte, die audioseitig miteinander verkabelt sind, nur über eine einzige Steckerleiste betreiben.

Slot-In oder nicht?

Ich will mir jetzt (endlich) ein DVD-ROM-Laufwerk zulegen und wollte eines von Pioneer bestellen. Leider finde ich nur noch die Laufwerke mit der so genannten »Slot-In«-Technik, die mir aber nicht ganz geheuer ist. Können die CDs bei diesem komischen Schlitz nicht verkratzen?
(Klaus Wiener)

Ich selbst habe seit einiger Zeit das Slot-In-Laufwerk »DVD-A03S« von Pioneer in Betrieb. Kurze Erklärung für alle, die mit der Pioneer-Technik nicht vertraut sind: bei »Slot-In« gibt es keine CD-Lade oder Caddy mehr. Stattdessen schiebt man die CD in einen Schlitz am Laufwerk und diese wird dann von einer Mechanik eingezogen. Das Laufwerk ist mit einer Art »Gummiblende« vor Verschmutzen geschützt. Die Technik wurde ursprünglich für Audio-Laufwerke in Autos entwickelt, hat sich dann aber auch bei den PC-Laufwerken durchgesetzt. Ich

war am Anfang auch skeptisch, bin jetzt aber begeistert: Das Laufwerk funktioniert einwandfrei, spielt alles von Audio-CDs, CD-ROMs, CD-Rs bis DVDs und die Slot-In-Technik ist wirklich Klasse! Allerdings muss man sich dran gewöhnen, die CD ganz vorsichtig in den Schlitz zu stecken und sofort loszulassen, wenn das Laufwerk greift. Aber mit CDs geht man normalerweise sowieso vorsichtig um.

CD-RW als Audio-Laufwerk

Ich habe ein CD-RW-Laufwerk und wollte damit Audio-CDs zusammenstellen, die ich im Auto hören und bei Gelegenheit wieder löschen kann. Nun hat man mir aber gesagt, dass nicht alle CD-Player eine CD-RW schlucken. Stimmt das?
(Thomas Wallner)

Ganz ehrlich, ich habe das mit dem Brennen von Audio-Tracks auf CD-RWs noch nie ausprobiert. Von daher weiß ich nicht, welche Software man benötigt, etc. Ich würde das übrigens auch gar nicht machen wollen. CD-Rs sind nämlich viel billiger als CD-RWs. Außerdem fällt gerade im Auto die CD doch mal runter, verkratzt und dann kann man sie auch nicht mehr beschreiben. Davon abgesehen haben viele alte CD-ROM-Laufwerke Probleme, CD-RWs abzuspielen. Das hat was mit dem Reflexionsgrad zu tun, der bei einer CD-RW niedriger als bei einer normalen CD. Die Laufwerke »sehen« schlichtweg keine Informationen auf den CDs. Mich würde also nicht wundern, wenn auch der eine oder andere gute alte Audio-CD-Player nichts von einer CD-RW wissen will. Deshalb würde ich immer CD-Rs nehmen.

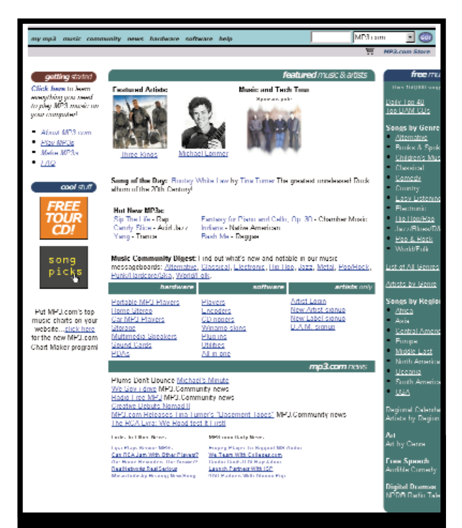
Welche Video-Hardware benutzt Ihr?

Ich interessiere mich für Videoschnitt am PC und würde deshalb gerne wissen, welche Hard- und Software Ihr für Eure Videos verwendet?
(Schwarzes Brett)

Zwei Verfahren kommen zum Einsatz. Die Multimedia Leserbriefe werden mit einer DV-Kamera gefilmt (Sony »DCR-VX9000 E«) und am PC mit dem »DV Master« von Fast geschnitten. Dadurch haben wir die Multimedia Leserbriefe zunächst auf ganz normalem Videoband, bevor wir sie in eine MPEG-Datei für die CD umwandeln. Wer weiß, vielleicht gibt es ja mal ein Videoband oder eine DVD mit den besten Sketchen aus den Multimedia Leserbriefen.
Die TestPlayer auf der CD werden dagegen mit einem Videowandler von Conrad in ein Fernsehsignal umgewandelt und dann mit einem DV-Rekorder aufgezeichnet (Sony »DHR-1000VC«). Manchmal verwenden wir im PC auch eine Videokarte, die gleich ein normales Fernsehsignal ausspuckt (3Dfx, nVidia). Diese Videos werden mit einer »miroVIDEO DC30« von Pinnacle digitalisiert und dann sofort in MPEG umgerechnet.
Als Videoschnitt-Software kommt grundsätzlich »Premiere« zum Einsatz und gelegentlich für einige nette Effekte auch mal »Media Studio«.
Wer mit Videoschnitt am PC anfangen will, dem geben wir noch den wichtigsten Tipp überhaupt mit auf den Weg: Nicht die Technik sondern der Mann/die Frau hinter der Kamera macht den Film. Sprich, man kann auch mit einfacheren Systemen gute Filme machen.

MP3 will nicht auf meine Web-Site

Ich will ein paar eigene Musikstücke als MP3-Dateien auf meine Web-Site stellen. Aber irgendwie kann ich die danach nicht abspielen. Was ist da los?
(Florian Schneider)



Viele Web-Space-Anbieter verhindern aus Sicherheitsgründen das Hochladen von MP3-Dateien. Wer selber Musik macht, sollte sich deshalb mal umschauen bei: http://www.mp3.com

Leider existiert im Internet eine große Anzahl an raubkopierten Musikstücken, die ins MP3-Format umgewandelt wurden. Um nicht in Verruf zu kommen, verhindern viele Web-Space-Anbieter deshalb standardmäßig das Abspielen oder sogar Hochladen von MP3-Dateien, egal, ob die nun raubkopiert oder ihr eigenes geistiges Eigentum sind. Da hilft nur mit dem Anbieter reden oder einen neuen Anbieter suchen. Wer übrigens selber Musik macht und vielleicht auch die eine oder andere Mark verdienen will, der sollte sich mal bei »http://www.mp3.com« umschauen.

Musik-CDs zusammenstellen

Gibt es eigentlich rechtliche Probleme, wenn ich mir eine CD mit meinen Lieblings-Stücken brennen will?
(Michael Feist)

Solange Sie die CD nicht an andere weitergeben, gibt es überhaupt keine Probleme. Sonst haben Sie eine Raubkopie gebastelt und die Konsequenzen könnten entsprechend sein.

Festplatte wie groß?

Da meine Festplatte zu klein geworden ist, möchte ich mir eine neue kaufen. Wie groß soll ich die wählen, damit ich auch in den folgenden Jahren noch gut ausgerüstet bin?
(Schwarzes Brett)

Ganz einfach: So groß wie möglich. 25-GByte-Festplatten werden im Moment für rund 600 Mark angeboten. 36 GByte sind für knapp unter 1000 Mark zu haben. Was anderes würde ich mir heute auch nicht mehr in den PC bauen, es sei denn, ich leide unter akuter Geldknappheit. Guter Rat: Einfach so dick kaufen, wie der Geldbeutel hergibt. Zu klein ist sie in zwei Jahren sowieso wieder. **(hf)**

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge.

STEFFIS MAILBOX

Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.



Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ Willkommen in der Zukunft!

Gratuliere, Leute! Die neue PC Player ist wirklich der Hammer. Ich hätte fast meine Busstation verpasst, so war ich im Heft vertieft. Das neue Layout sieht wirklich gut aus, die Zusammenarbeit mit PC Gamer ist auch toll und das Portmonee freut sich außerdem. Und das Wichtigste: Immer noch kritisch wie eh und jeh. Heute ist wie Weihnachten. Weiter so! **(Richard Roth)**

Neues Layout ... Preissenkung ... und sogar eine edlere Papiersorte! Und ich dachte, die Zeit für den Frühjahrsputz sei schon vorbei ... Was mir beim Durchlesen auffiel war, dass Ihr das neue Layout wohl mit ein wenig Termindruck durchgeboxt habt, oder solltet Ihr versehentlich Eure Korrekturhilfe deinstalliert haben? Aber offensichtlich seid Ihr ja dieselben geblieben und damit auch die Tests. Und letztlich ist es das, was mir und wohl auch den anderen Lesern wichtig ist. Ich würde mir jedoch wünschen, dass Ihr außer dem Bild und den technischen Daten ein wenig mehr über die Demos auf der CD schreibt. Darüber hinaus solltet Ihr Euch fragen, ob man zu einem Spieletest wirklich unzählige kleine Bildchen am Rand positioniert, auf denen man kaum noch etwas erkennen kann? **(Carsten Blohm)**

Auf den ersten Blick muss ich zugeben, dass mich die »neue« PC Player schon etwas geschockt hat – das Layout ist eben total verändert. Nach mehrmaligem Anschauen der aktuellen Ausgabe gefällt sie mir aber immer besser, und jetzt bin ich richtig zufrieden. Sicher, es gibt noch ein paar Kleinigkeiten, an denen gefeilt werden muss, aber an sich habt Ihr eine saubere Arbeit abgeliefert. Ich wünsche Euch alles Gute für die weiteren Ausgaben. **(Nico Brunotte)**



Meinungsfreude zum neuen PC-Player-Design: »Unsinn - Der Hammer - Erwachsen - Frohlocken.«

In letzter Zeit musste ich mir von meinen Freunden immer wieder vorführen lassen, wie viel besser doch ihre Computer-Zeitschriften sind – vor allem in Sachen Quantität, sowohl im Heft, als auch auf der CD. Und häufig musste ich das dann auch neidisch eingestehen. Ich spielte sogar mit dem Gedanken, mein langjähriges Abo der PC Player zu beenden. Dann kam der Future Verlag, das neue Design, der neue Preis ... Herzlichen Glückwunsch, genau rechtzeitig. Mein Abo ist damit vorläufig gesichert.

Enttäuschend finde ich aber nach wie vor die CD. Im Gegensatz zu der Konkurrenz fehlt ihr eine moderne Engine, Tools und Videos. Guckt Euch doch mal an, was dort immer alles auf die CD gepackt wird. So gute Unterhaltung würde ich mir von der PC Player in Zukunft auch wünschen. **(Andy Dahlmann)**

Hallo, erst einmal möchte ich Euch zu Eurem neuen Layout gratulieren. Es war zwar am Anfang etwas gewöhnungsbedürftig, aber wenn man sich eingearbeitet hat, kommt man gut klar. Als Abonnenent der ersten Stunde fiel es auch nicht schwer, mich mit den neuerlichen Änderung anzufreunden.**(Volker Schoppe)**

Ich blättere gerade die neue PC Player 11/99 mit sehr gemischten Gefühlen durch. Das Cover ist durchaus gelungen. Eindruck: PC Player ist erwachsen geworden. Doch: Innen ist alles eckiger und kantiger. Die damit offenbar erwünschte Schlichtheit wird nicht erreicht. Nächster Kritikpunkt: Wo sind die Demo-Beschreibungen? Dann frohlocke ich, denn es gibt endlich wieder die Hardware-News. Auf Seite 178 sind die Action-Adventure- und Action-Überschriften vertauscht. Im Technik-Treff ist die falsche Grafikkarte abgebildet.

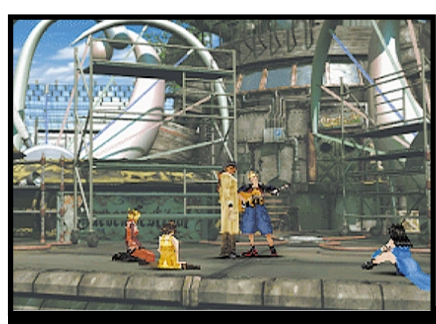
Nun kommt der entscheidende Test. Die von Euch gewohnte Objektivität ist geblieben. Müssen es aber wirklich riesengroße Überschriften sein, damit der Leser versteht, worum es sich handelt? Nächster Punkt: Der Wertungskasten, er ist nicht mehr so übersichtlich. Herstellerinfos und Co. gehören meiner Meinung nach nicht an den Anfang des Testes. Soll der Leser etwa, wenn er sieht, dass er die geforderte Power-Maschine nicht besitzt, gleich weiterblättern? Einige Spiele verdienen ab sofort nur noch einen kastrierten Wertungskasten ohne differenzierte Wertevergabe. Womit wird das denn begründet? Eine solch krasse Änderung des Layouts kann meiner Meinung nach nur über einen längeren Zeitraum stattfinden und nicht vom einen Tag auf den anderen durchgeführt werden.
(Stefan Ebert)



→ Vielen Dank für die wahnsinnig vielen Zuschriften zu unserem neuen Aussehen - ich hatte und habe mächtig viel zu tun, die alle in die richtigen Postfächer zu stecken. Klar haben wir auch viele Fehler und Layout-Bugs entdeckt. Teilweise liegt das an der wirklich kurzen Zeit, in denen die Ausgabe 11/99 und dieses Heft entstanden sind, teilweise auch an der neuen Seitengestaltung. In kleinen Tests besprechen wir eh keine Superspiele, deswegen erlauben wir uns dort, nur die Spielspasswertung abzugeben. Die oben genannten Details sind uns natürlich ebenfalls nicht entgangen - Ihr lest unser Heft ja mit Stift und Notizblock, macht denn das noch Spaß?

Aber wie schon im Editorial steht: Wir arbeiten alle mit Hochdruck an den nötigen Änderungen und Fein-Einstellungen, können und wollen aber natürlich nicht das Layout komplett auf den Stand 10/99 zurückdrehen. Tja, das kommt davon, wenn man einen solchen Gewaltakt in der heißen Weihnachtszeit angeht - im Sommer wäre die schrittweise Umstrukturierung weniger wild gewesen. Unser Ziel war und ist es, mit dem neuen Start bei Future wenigstens die Sachen umsetzen, die uns schon lange im Kopf herumgeschwebt sind. Und es bleibt spannend: Nicht nur in Sachen CD-Menü stehen noch einige Änderungen an ...

Kurz und schmerzlos



Final Fantasy 8 – erscheint das Ausnahme-Rollenspiel auch für den PC?

Wird es eine PC-Version von »Final Fantasy 8« geben? Und gibt es Cheats für die »Siedler 3«? **(Maresa von Aspern)**

Ja, »Final Fantasy 8« wird komplett in Deutsch für den PC umgesetzt. Player's Guide Stefan hat mir verraten, dass es zu den dritten Siedlern leider keine Cheats gibt. Übrigens: Cooler Vorname!

Live und in Farbe

Seit Eurer neuen Ära, die mit Ausgabe 11/99 angebrochen ist, kann Euch wirklich niemand mehr das Wasser reichen. Etwas anderes: Als ich am 9.10. durchs TV-Programm zappe, lande ich zufällig bei RTL-Plus, wo gerade die Show »Millionär gesucht« läuft. Und wen sehen meine entzückten Augen da? Stefan Seidel, Spieletester bei meiner Lieblingszeitschrift sitzt im Publikum. So etwas erlebt man auch nicht alle Tage.

Dann noch eine Frage: Bekommt man überhaupt noch »Mysteries of the Sith« für »Jedi Knight«? Ich finde die beiden Spiele nur noch im Doppelpack, halte es aber nicht für sinnvoll, für die Zusatz-CD das Hauptprogramm noch einmal zu kaufen. **(Martin Murawski)**

Hättest Du ein bisschen länger zugeschaut, hättest Du Stefan sogar als Kandidat bewundern können. Aber die wollten nur Spieleredakteure haben, keine Assistentinnen – und dabei hätte ich sogar an jenem Samstag Zeit gehabt. Seufz. »Mysteries of the Sith« und »Jedi Knight« gibt es in der Tat nur noch im Duo zu kaufen - vielleicht entdeckst Du in einem Geschäft noch eine separate Sith-CD. Ansonsten kannst Du ja Dein Hauptprogramm auf einem Flohmarkt loswerden.

Ich bin enttäuscht

Nachdem ich Euren Test von »Command & Conquer 3« in der Novemberausgabe gelesen hatte, war ich sehr enttäuscht. Ihr habt C&C 3 zwar nicht hochgelobt, aber die Kritik war doch sehr verhalten. Ich habe das Gefühl, Westwood wollte nur nochmal so richtig abkassieren, hat aber diesmal die Rechnung ohne den Wirt gemacht. Wenn es eine Möglichkeit gäbe, das Spiel wieder zurückzugeben, dann würden ich und die meisten aus meinem Bekanntenkreis nicht zögern. Ein paar Schwächen und Ungereimtheiten:

– Die in Nullzeit erfolgende Reparatur von kaputten Brücken ist unrealistisch und unfair. Es dauert länger, die Brücke kaputt zu machen, als sie wieder aufzubauen.

– In »Alarmstufe Rot« war der Schlachtennebel sehr ordentlich gelöst. Unter C&C 3 bleiben aufgeklärte gegnerische Gebäude weiterhin sichtbar. Besonders vorteilhaft, wenn man NOD-Atombomben oder den Ionenstrahl einsetzen möchte. Selbst der Stealth-Generator hilft nicht, wenn die Gebäude vor seinem Bau und Aktivierung entdeckt werden.

– Sogar, wenn feindliche Einheiten auf eigene Einheiten feuern, werden nur die beschossenen Einheiten aktiv - vorausgesetzt, sie sind nicht in Bewegung. Einheiten, die in der Nähe stehen, bleiben inaktiv.

– Das Erkunden von unbekanntem Territorium mit Lufteinheiten ist eigentlich nicht möglich. Nur wenn zwischen bekannten Territorien unbekanntes Territorium liegt, kann dieses durch Überflug erkundet werden.

– Hat man mehr als eine Produktionsstätte des selben Typs gebaut, kann man nicht mehr Einheiten produzieren beziehungsweise die Bauzeit für die Einheiten verkürzt sich nicht.

(Markus Plesch, stark gekürzt)

Hui, was eine lange Liste. Was meinen die anderen Echtzeit-Strategen dazu? Wird der Command&Conquer-Spielspaß durch die vielen Fehler wirklich verleidet? Oder macht es Ihnen trotzdem Spaß? Schreiben Sie uns!

WIE KÖNNT IHR NUR?

Wie könnt Ihr nur »Shadow Man« Gold-Player geben, wenn es sich nicht einmal speichern lässt? Wie testet Ihr denn? **(Meiko Hennenberg)**

Danke der Nachfrage, gut. Roland berichtete mir, dass er problemlos mit dem Teddybär abspeichern konnte - und dass er die auf Diskette abgespeicherten Spielstände mit nach Hause genommen und dort weitergespielt hat.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:
Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:
Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technikhotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464 – 070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464 – 056
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
MechCommander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
Völker, Die	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tipps)	3	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 1999	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464 – 912
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.



DAS VERFLIXTE SIEBTE JAHR

Pünktlich zur Jahrtausendwende ist es so weit: Die PC Player feiert ihr siebenjähriges Bestehen. Als kleines Dankeschön an unsere Leser basteln wir gerade an einer gigantischen Verlosungsaktion mit vielen Überraschungspreisen, über die wir jetzt noch nicht allzu viel verraten wollen. Aber was ein echtes Preisausschreiben sein will, das verstreut nicht einfach nur Gewinne, sondern überprüft auch gleich mal im Rahmen eines Preisrätsels das spielerische Wissen der PC-Player-Leserschaft.

DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER



Nach guter, alter Tradition bunkern die Hersteller ihre Perlen bis zum Christenfest und auch in diesem Jahr harrt unsere Spieletest-Abteilung wieder auf so manch freudige Bescherung. Von Tomb Raider 4 – The Last Revelation, Gabriel Knight 3 und Indiana Jones und der Turm von Babel erwarten wir uns einen spannenden Abenteuerurlaub, dank der Rennsimulationen Southpark Rally, Off the Road und Le Mans einen Geschwindigkeitsrausch, und mit Planescape Torment, Half-Life: Opposing Force und der Battlenet-Version von Diablo 2 blasen wir zur Treibjagd in labyrinthischen Gefilden.

NETZWERK-PARTY

Es muss nicht unbedingt eine Turnhalle sein, wenn Sie Ihre Freunde zu einer gepflegten Netzwerk-Party einladen wollen, manchmal reicht schon ein kleiner Hobbykeller. Was allerdings dabei zu beachten ist und welcher technischer Kram für den Aufbau eines heimischen Netzwerks nötig ist, verraten wir Ihnen in unserem nächsten Hardware-Schwerpunkt, denn der steht unter dem Motto: Alles über große und kleine Spiele-Netzwerke.



PC PLAYER

12/99 erscheint am 1. Dezember*

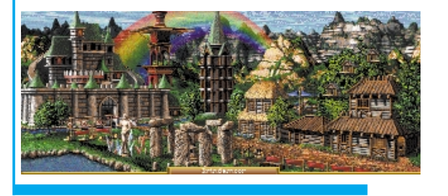
*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

DIE VOLLVERSION DER PC PLAYER



Eine der Begleit-CDs der nächsten PC Player haben wir jetzt schon mal für die deutsche Vollversion von **Heroes of Might & Magic 2** reserviert. Bei dem suchterzeugenden Fantasy-Strategiespiel kommen grünschnäbelige und gewiefte Schatzsucher gleichermaßen auf ihre Kosten. Denn: Die Suche nach Schätzen und Scharmützeln ist leicht zu erlernen und schwer zu meistern – sozusagen der ideale Herzerwärmer für die kalten Zeiten.











PC PLAYER FINALE

Täterä

Bei Guillemot scheinen einige Ex-Robotron-Mitarbeiter aus der ehemals Deutschen Demokratischen Republik Unterschlupf gefunden zu haben. Wie sonst würde sich folgende Pressemitteilung erklären lassen?

3D PROPHET DDR(tm):

Es gibt keine zweiten Sieger!

Düsseldorf - Dienstag, 5. Oktober 1999- Eine Technologie bis zur Grenze des möglichen ausreizend, präsentiert Guillemot nun die 3D Prophet DDR(tm), ein 3D-Beschleuniger mit NVIDIAs neuem GeForce 256(tm) DDR, ausgerüstet mit DDR RAM. DDR RAM ist eine bahnbrechende Speicherart, die die Geschwindigkeit komplexer Grafikoperationen nachhaltig beschleunigt und eine größere Bandbreite ermöglicht.

Was sich hier für Marketing-Strategien erschliessen, ist unglaublich: Wir warten schon mit Spannung auf die ersten STASI-Controller oder das extra schnelle SED-RAM.

GÜNSTIGE KANINCHEN

Computermarkt

Angora-Kaninchen

(Zwergwidder, Schlappohr) m. Käfig u. Zubehör, 50,- DM

☎

»Was Udo kann, kann ich schon lange«, dachte sich Roland und wühlte ebenfalls in uralten Finale-Zuschriften, diesmal von 1998. Zu Tage kam eine Zuschrift von Lars Sudmann aus Gauderkesel (oder so ähnlich), der in einer Zeitung die schockierende Nachricht entdeckte. Unter dem Deckmantel der Computer-Ecke treibt ein Tierschmugglerring sein Unwesen: Im Delmenhorster Kreisblatt verschachern skrupellose Wilderer ihre Beute.

Hmm, ob dieses Langohr Windows-kompatibel ist?

PC PLAYER, SÜDAFRIKA

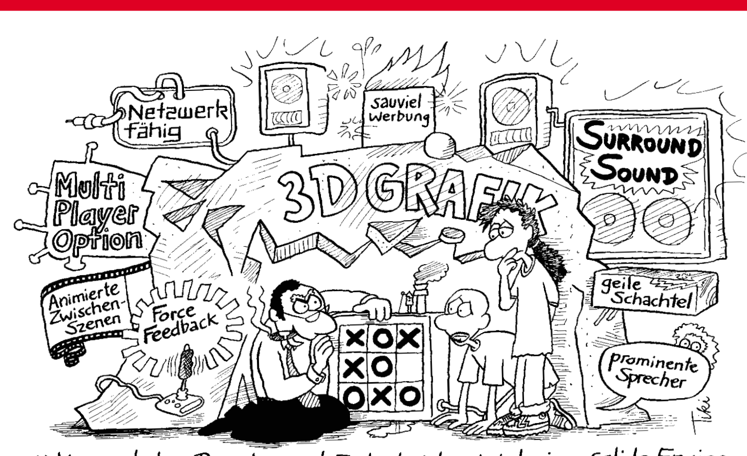
Company :	WEKA Consumer
Name/Function:	Mr. Editor in Chief Manfred Duy
Address:	Gruber Strasse 46a D-85586 Poing South Africa
Phone no:	8121951214
Fax no:	
E-mail:	

Please check that the above informations are correct

Nur wichtige Firmen und Messeveranstalter wurden über das wahre Umzugsziel der Redaktion informiert.

Wundern Sie sich auch, dass Ihre E-Mail an die Redaktion ungelesen zurückkommt? Wir enthüllen das sensationelle Geheimnis nur für Sie: Aus Kostengründen ist die gesamte PC-Player-Truppe nach Südafrika ausgelagert worden. Mit nie da gewesenem Aufwand wurde dafür mitten im Busch eigens eine neue Siedlung mit dem anheimelnden Namen Poing aus dem Boden gestampft - deren Internet-Anbindung leider noch etwas auf sich warten lässt. **(ra)**

tikis MS-SpielDOSe



DIE TOP 5 DER BESTEN MARKETINGSPRÜCHE

Nach dem großen Erfolg der fünf besten Pressemitteilungen präsentieren wir Ihnen aus aktuellem Anlass die fünf besten Sprüche aus einem mit »Ihr PC Player Team« unterzeichneten Schriebs, den kürzlich alle Abonnenten erhalten haben - und versichern Ihnen, das Ding in den Umzugswirren leider nicht vorher gesehen zu haben (Dank an Andreas Hackelöer).

Platz 5: »Login to the next stage ...«
Und was dahinter steckt: »Den Satz wollte ich schon für den letzten Werbekunden - einen Internetanbieter - verwenden, doch der hat leider die Agentur gewechselt.«

Platz 4: »Mehr Fun mit neuem Look.«
Und was dahinter steckt: »Diesen Spruch hat mir gestern meine Friseuse erzählt - klingt gut, oder?«

Platz 3: »ab Ausgabe 11/99 startet PC PLAYER ins nächste Level.«
Und was dahinter steckt: »Seit dem Umzug ins neue Verlagsgebäude residiert die Redaktion in einem höheren Stockwerk.«

Platz 2: »Mehr Fun garantiert auch das komplett neugestaltete, trendige Heftlayout.«
Und was dahinter steckt: »Ich habe zwar einen sterbenslangweiligen Job, aber ich habe gehört, dass diese Computerspiele Spaß machen sollen.«

Platz 1: »Kurz und knapp: Die neue PC PLAYER geht durchgetunt in das neue Jahrtausend.«
Und was dahinter steckt: »... so wie mein BMW, den ich mit dem Geld für solch sinnentleerter Sprüche endlich über den TÜV bringen werde.«